

Jean-Pierre Vernant
**L'UNIVERSO,
GLI DEI, GLI UOMINI**



I miti giungono dai Greci fino a noi come un universo di frammenti, personaggi, storie, illuminazioni. Raccontano il tepore e la profondità di Gaia (la Terra), l'urlo tremendo di Urano (il Cielo) che, castrato dal figlio Crono, genera in un unico istante Afrodite e con lei l'amore. Raccontano dei Giganti e degli dèi, di Pandora e dell'invenzione della donna, di Prometeo che ci portò il fuoco, e della bellezza di Elena che scatenò una guerra interminabile. I miti raccontano le astuzie immortali di Ulisse e i suoi amori con Circe e Calipso... Vernant, professore onorario al Collège de France, ne racconta le storie e ne analizza i temi.



Dello stesso autore nel catalogo Einaudi

Mito e pensiero presso i Greci

Mito e società nell'antica Grecia seguito
da Religione greca, religioni antiche

Ai confini della storia (con A. Schiavone)

Mito e tragedia nell'antica Grecia (con P. Vidal-Naquet)

Mito e tragedia due. Da Edipo a Dioniso (con P. Vidal-Naquet)

Titolo originale
L'Univer, les Dieux, les Hommes.
recits grecs des origines

© 1999 Éditions du Seuil, Paris Collection La Librairie du xx'
siecle, dirigée par Maurice Olender

© 2000 e 2001 Giulio Einaudi editore s.p.a., Torino Prima
edizione «Supercoralli» 2000

www.einaudi.it

ISBN 88-06-15493-1

Jean-Pierre Vernant

L'universo, gli dei, gli uomini
Il racconto del mito

Traduzione di Irene Babboni

Einaudi

L'universo, gli dei, gli uomini

Premessa

C'era una volta... era il titolo che inizialmente volevo dare a questo libro. Poi, ho scelto di sostituirla con uno più esplicito. Eppure, qui alle soglie del testo, non posso fare a meno di evocare il ricordo di cui il primo titolo era l'eco e che sta all'origine dei racconti che seguiranno. Un quarto di secolo fa, quando mio nipote era piccolo e trascorreva le sue vacanze con mia moglie e con me, si era stabilita fra noi una regola tanto tassativa quanto il lavarsi e il mangiare. Ogni sera, all'ora in cui Julien andava a dormire, lo sentivo chiamarmi dalla sua camera, spesso con una certa impazienza: - Jipé, la storia, la storia! - Andavo a sedermi vicino a lui e gli raccontavo una leggenda greca. Attingevo senza troppa fatica dal repertorio di miti che passavo il mio tempo ad analizzare, spulciare, comparare, interpretare nel tentativo di comprenderli, ma che a Julien trasmettevo altrimenti, senza riflettere, spontaneamente, come una fiaba, senz'altro pensiero che seguire il corso della mia narrazione, dall'inizio alla fine, dipanando il filo del racconto nella sua tensione drammatica: c'era una volta... Julien, a udire queste parole, si mostrava felice. E lo ero anch'io. Mi divertiva consegnargli, trasmettendolo direttamente come in un passaparola, un po' di quell'universo greco a cui io sono legato e la cui sopravvivenza in ciascuno di noi mi sembra, nel mondo d'oggi, più che mai necessaria. Mi piaceva anche che tale eredità si trasmettesse a Julien oralmente, sullo stile di quelle che Platone chiama le favole della nutrice, come ciò che viene trasmesso da una generazione all'altra al di fuori di qualsiasi insegnamento ufficiale, senza passare attraverso i libri, così da formare un bagaglio di comportamenti e di saperi

«fuori testo»: le regole della buona educazione per parlare e agire, e fra le tecniche del corpo, gli stili della marcia, della corsa, del nuoto, del ciclismo, dell'arrampicata...

Certo, era molto ingenuo credere che io contribuissi a mantenere in vita una tradizione di antiche leggende prestando loro ogni sera la mia voce e raccontandole a un bambino. Ma era un tempo in cui, ricordiamolo - mi riferisco agli anni settanta -, il mito aveva il vento in poppa. Dopo Dumezil e Levi-Strauss, la febbre degli studi di mitologia aveva conquistato un gruppetto di ellenisti che si erano lanciati, insieme a me, nell'esplorazione del mondo leggendario della Grecia antica. Man mano che avanzavamo nelle ricerche e che le nostre analisi progredivano, l'esistenza di un pensiero mitico generale si faceva più problematica, e ci trovavamo costretti a domandarci: cos'è un mito? O più precisamente, visto il nostro campo di ricerca: che cos'è un mito greco? Un racconto, naturalmente. Ma bisogna sapere come questi racconti si sono formati, consolidati, trasmessi, conservati. Ora, nel caso greco, essi sono arrivati a noi soltanto nel momento del declino: sotto forma di testi scritti di cui i più antichi appartengono alle opere letterarie maggiori di ciascun genere, epopea, poesia, tragedia, storia, perfino filosofia, e dove, fatta eccezione per l'Iliade, per l'Odissea e per la Teogonia di Esiodo, appaiono il più delle volte dispersi, in modo frammentario, a volte allusivo. È infatti molto tardi, solo verso l'inizio della nostra era, che alcuni eruditi hanno messo insieme queste molteplici tradizioni, più o meno divergenti, per presentarle unite in uno stesso corpo, allineate le une dopo le altre come sugli scaffali di una Biblioteca, per riprendere il titolo che Apollodoro ha dato al suo repertorio, diventato uno dei grandi classici in materia. Si è formata così ciò che è stato deciso di chiamare mitologia greca.

Mito, mitologia, sono proprio parole greche legate alla storia e ad alcuni aspetti di questa civiltà. Bisogna allora concluderne che tali definizioni non sono più pertinenti al di fuori di essa e che il mito, la mitologia non esistono che sotto tale forma e soltanto in

senso greco ? È vero piuttosto il contrario. Le leggende greche, per essere capite, richiedono di essere comparate con i racconti tradizionali di altri popoli, appartenenti a culture e a epoche molto diverse, che si tratti della Cina, dell'India, del Vicino Oriente antico, dell'America precolombiana o dell'Africa. Se il confronto è necessario, è perché quelle tradizioni narrative, per quanto differenti siano, presentano fra di loro e in rapporto al caso greco, sufficienti punti in comune per apparentarle. Claude Lévi-Strauss può affermare, come se si trattasse di un'evidenza, che un mito, da qualsiasi parte provenga, si riconosce d'emblée per ciò che è senza correre il rischio di confonderlo con altre forme di racconto. La differenza con il racconto storico è così ben marcata che in Grecia quest'ultimo si è formato, in un certo senso, contro il mito, nella misura in cui si è sviluppato come il resoconto esatto di avvenimenti abbastanza vicini nel tempo perché testimoni affidabili avessero potuto attestarli. In quanto al racconto letterario, si tratta di una pura finzione che si dichiara apertamente come tale e la cui qualità è, prima di tutto, data dal talento e dal mestiere di colui che l'ha creata. Entrambe queste due forme di racconto sono normalmente attribuite a un autore che se ne assume la responsabilità e che le tramanda sotto il proprio nome, per scritto, a un pubblico di lettori.

Di ben altra natura è lo statuto del mito. Il mito si presenta sotto forma di un racconto venuto dalla notte dei tempi e che esisteva già prima che un qualsiasi narratore iniziasse a raccontarlo. In questo senso, il racconto mitico non dipende dall'invenzione personale né dalla fantasia creatrice, ma dalla trasmissione e dalla memoria. Questo legame intimo e funzionale con la memorizzazione riavvicina il mito alla poesia che, in origine, nelle sue manifestazioni più antiche, può confondersi con il processo di elaborazione mitica. A questo riguardo è esemplare il caso dell'epopea omerica. Per comporre i propri racconti sulle avventure di eroi leggendari, l'epopea procede dapprincipio come la poesia orale, composta e cantata davanti agli ascoltatori da generazioni successive di aedi ispirati dalla dea

Memoria (Mnemosyne), ed è soltanto più tardi che diventa oggetto di una redazione scritta che si incarica di stabilire e fissare il testo ufficiale. .> Ancora oggi, un poema non esiste se non è declamato; bisogna conoscerlo a memoria e, per dargli effettivamente vita, recitarlo fra sé con i vocaboli silenziosi del linguaggio interiore. Neanche il mito è vivo se non viene ancora raccontato, di generazione in generazione, nel corso dell'esistenza quotidiana. Altrimenti, relegato in fondo alle biblioteche, fissato in forma scritta, viene trasformato in riferimento dotto per una élite di lettori specializzati in mitologia.

Memoria, oralità, tradizione: sono proprio queste le condizioni di esistenza e sopravvivenza del mito. Condizioni che gli impongono alcuni tratti caratteristici, che appariranno ancor più chiaramente se si continua a paragonare l'attività poetica e quella mitica. Ma il ruolo che fanno rispettivamente giocare alla parola tradisce una differenza essenziale fra loro. Da quando in Occidente, con i trovadori, la poesia si è resa autonoma e si è separata non soltanto dai grandi racconti mitici ma anche dalla musica che fino al xiv secolo l'accompagnava, essa si è costituita in un dominio specifico di espressione linguistica. Da allora ogni poema rappresenta una costruzione singolare, molto complessa, polisemica certo, ma così organizzata, così legata nelle sue diverse parti e a tutti i livelli da dover essere memorizzata e recitata senza omettere né cambiare niente. Il poema rimane identico attraverso qualsiasi performance che, nello spazio e nel tempo, l'attualizzi. La parola che da vita al testo poetico, in pubblico per qualche ascoltatore, o in privato per se stessa, possiede una figura unica e immutabile. Una parola modificata, un verso saltato, un ritmo sfalsato, l'intero edificio del poema crolla. Il racconto mitico, invece, non è soltanto polisemico come il testo poetico. Non è neppure fissato in una forma definitiva. Il racconto mitico comporta sempre varianti, versioni multiple che il narratore trova a sua disposizione, che sceglie a seconda delle circostanze, del suo pubblico o delle sue preferenze personali, e

dove lui stesso può sottrarre, aggiungere e modificare ciò che gli sembra necessario. Per tutto il tempo in cui una tradizione orale di leggende è viva, e resta impressa sui modi di pensare e sui costumi di un gruppo, essa cambia: il racconto resta aperto all'innovazione. Quando il mitologo antiquario la trova ormai in declino, già fossilizzata in scritti letterari o eruditi, come nel caso greco, ciascuna leggenda esige da lui, se vuole decifrarla in modo corretto, che allarghi la sua inchiesta, per gradi: da una delle versioni a tutte le altre, per quanto minori, sullo stesso tema, poi ad altri racconti mitici vicini o lontani, e anche ad altri testi appartenenti a settori diversi della stessa cultura, letterari, scientifici, politici, filosofici, infine a narrazioni più o meno simili di civiltà lontane. Ciò che interessa lo storico e l'antropologo è lo sfondo intellettuale di cui il filo della narrazione è testimonianza, il telaio sul quale è intrecciato il racconto, ciò che non può essere rivelato se non attraverso il confronto dei racconti, attraverso il gioco delle loro differenze e delle loro somiglianze. Si possono applicare alle diverse mitologie le osservazioni assai felici di Jacques Roubaud sui poemi omerici e il loro elemento leggendario: «Non sono soltanto racconti. Contengono un tesoro di pensieri, forme linguistiche, fantasie cosmologiche, precetti morali, ecc. che costituiscono il patrimonio comune dei Greci dell'epoca preclassica»¹.

Nel suo lavoro di scavo per portare alla luce questi « tesori » sepolti, questo patrimonio comune dei Greci, il ricercatore può a volte provare un sentimento di frustrazione, come se, nel corso della sua ricerca, avesse perduto di vista il «piacere estremo - di cui si rallegrava in anticipo La Fontaine - se Peau d'âne gli veniva raccontato» Sopra tale piacere del racconto, da me evocato nelle prime righe di questa premessa, avrei fatto una croce senza troppi rimpianti se, un giorno, a un quarto di secolo di distanza, nella stessa bella isola dove dividevo con Julien vacanze e narrazioni, alcuni amici non mi avessero chiesto di raccontare dei miti greci. Cosa che ho fatto. Mi hanno invitato poi, insistendo molto per convincermi, a mettere per scritto quello che avevo

raccontato. Quest'operazione non è stata facile. Dalla parola allo scritto il passaggio è molto arduo. Non soltanto perché la scrittura ignora ciò che da corpo e vita al racconto orale: la voce, il tono, il ritmo, il gesto, ma anche perché, dietro queste forme di espressione, ci sono due diversi stili di pensiero. Quando un intervento orale si riproduce tale e quale sulla carta, il testo non tiene più. Allorché, al contrario, si redige dapprima il testo per scritto, la sua lettura a voce alta non inganna nessuno: il testo scritto non è fatto per essere ascoltato; è esterno all'oralità. A questa prima difficoltà, scrivere come si parla, se ne aggiungono molte altre. Bisogna innanzitutto scegliere una sola versione, trascurare le varianti, cancellarle, ridurle al silenzio. E nel modo stesso di raccontare la versione prescelta, il narratore interviene di persona e si fa interprete del canovaccio mitico che espone, tanto più se non ne esiste un modello definitivamente stabilito. Come potrebbe dimenticare il ricercatore, quando si fa narratore, di essere anche un erudito in cerca delle fondamenta intellettuali dei miti e di dover introdurre nel suo racconto quei significati di cui i suoi studi precedenti gli hanno fatto misurare il peso ? Non ignoravo né tali scogli, né tali pericoli. Tuttavia, ho superato l'ostacolo. Ho cercato di raccontare questi miti come se la loro tradizione potesse tramandarsi ancora. Volevo che quella stessa voce che un tempo, secolo dopo secolo, si rivolgeva direttamente agli ascoltatori greci, e che si è estinta, si facesse ascoltare di nuovo dai lettori di oggi. Spero che in certe pagine di questo libro, se ci sono riuscito, sia proprio lei, in eco, a risuonare.

1 J. Roubaud, Poesie, memoire, Lecture, Editions Isele, Eggingen, Paris-Tùbingen 1998, p. 10.

L'origine dell'universo

Che cosa c'era, quando ancora non c'era qualcosa, quando non c'era proprio nulla ? A questa domanda, i Greci hanno risposto con miti e racconti. In principio, fu Voragine. I Greci la chiamarono Chaos. Che cos'è Voragine? E' un vuoto, un vuoto oscuro, dove niente può essere distinto. E' un punto di caduta, di vertigine e di confusione, un precipizio senza fine, senza fondo. Si viene ghermiti da Voragine come dall'apertura di fauci immense in cui tutto può essere ingoiato e confuso in un'unica notte indistinta. In origine dunque, non esiste che Voragine, abisso cieco, notturno, sconfinato.

Poi apparve la Terra. I Greci la chiamarono Gaia. È dal seno stesso di Voragine che sorse la Terra. Eccola dunque, nata subito dopo Caos, di cui rappresenta per certi aspetti il contrario. La Terra non è più uno spazio di caduta oscuro, senza limiti, indefinito. La Terra possiede una forma distinta, separata, precisa. Alla confusione, all'indistinto carico di tenebre di Caos, Gaia oppone nettezza, compattezza, stabilità. Sulla Terra ogni cosa è ben delineata, visibile, solida. Gaia può essere definita come il suolo su cui dei, uomini e animali camminano con sicurezza. Gaia è il pavimento del mondo. Nel profondo della Terra: Voragine.

Nato dalla vastità di Voragine, il mondo ha da allora in poi una superficie. Da un lato si spinge verso l'alto in forma di montagna, dall'altro sprofonda in basso come una galleria sotterranea. Sottosuolo che si prolunga tanto all'infinito e tanto indeterminato che, in un certo senso, ciò che si trova alla base di Gaia, sotto la superficie sicura e solida, è sempre l'abisso, il Caos.

La Terra, sorta dal seno di Voragine, vi si riunisce nelle sue profondità. Il Caos evoca per i Greci una specie di nebbia impenetrabile in cui tutti i confini risultano confusi. Nel più profondo della Terra, si ritrova l'aspetto caotico originale. Anche se è ben visibile, se possiede una forma definita, se tutto ciò che nascerà da lei avrà, a sua immagine, limiti e frontiere ben distinte, nondimeno la Terra resta, nelle sue profondità, simile a Voragine. È la Terra nera. Gli aggettivi che la definiscono nei racconti sono simili a quelli che dicono la Voragine. La Terra nera si estende fra il basso e l'alto; da un lato ci sono le sue profondità - l'oscurità e le radici nella Voragine - e, dall'altro, le montagne coronate di neve che essa proietta verso il cielo, le cime chiare e luminose le cui sommità più elevate raggiungono quella zona del cielo sempre inondata di luce. ?

Di questa dimora che è il cosmo, la Terra costituisce la base, ma non ha soltanto questa funzione. Terra partorisce e nutre ogni cosa, eccetto alcune entità sorte da Caos di cui parleremo più avanti. Gaia è la madre universale. Foreste, montagne, grotte sotterranee, i flutti del mare, il vasto cielo, traggono origine sempre da Gaia, dalla Terra madre. Dapprincipio, dunque, fu l'abisso, la Voragine, fauci immense in forma di baratro buio e senza fondo, ma che si apre poi su una superficie solida: sulla Terra, che si slancia verso l'alto e sprofonda verso il basso. »

Dopo Caos e Terra appare per terzo quello che i Greci chiamano Eros, e a cui più tardi, raffigurandolo con i capelli bianchi, dettero il nome «il vecchio Amore»: è l'Amore primordiale. Perché un Eros primordiale ? Perché anticamente, in quei tempi lontani, non c'è ancora né un maschile né un femminile, non ci sono esseri sessuati. Questo Eros primordiale non è infatti lo stesso che comparirà più tardi, quando ci saranno gli uomini e le donne, i maschi e le femmine. Da quel momento in poi, il problema sarà accoppiare sessi opposti, incontro che implica necessariamente un desiderio da parte di entrambi, una sorta di consenso. Chaos, dunque, è un sostantivo neutro e non maschile. Gaia, la Terra madre, è evidentemente un femminile.

Ma, chi può mai amare al di fuori di se stessa, visto che la Terra è sola con Chaos ? L'Eros che appare per terzo, dopo Voragine e Terra, non è inizialmente quello che presiede agli amori sessuati. Il primo Eros esprime un'energia nell'universo. Così come un tempo la Terra è sorta da Voragine, dalla Terra scaturirà ciò che essa contiene nelle sue profondità. Quello che era in lei, mescolato a lei, si trova portato al di fuori: Terra lo partorisce senza aver bisogno di unirsi a nessuno. Ciò che libera e palesa è proprio l'indistinto che, nell'oscurità, dimorava al suo interno. La Terra partorisce dapprima un personaggio molto importante, Ouranos, il Cielo, e anche il Cielo stellato. Poi, mette al mondo Pontos, cioè l'acqua, tutte le acque, e più precisamente Flutto marino, dal momento che il nome greco è maschile. La Terra li concepisce senza unirsi a nessuno. Attraverso la forza interiore che porta in sé, Terra sviluppa quello che già era in lei e che, dal momento in cui lo libera, diventa il suo doppio e il suo contrario. Perché? Perché crea il Cielo stellato uguale a sé, come una replica altrettanto solida, altrettanto stabile e simmetrica. Allora Urano si stende su di lei. Terra e Cielo costituiscono così due piani sovrapposti dell'universo, un pavimento e una volta, un sotto e un sopra che si coprono a vicenda, completamente.

Quando Terra partorisce Ponto, Flutto marino, il figlio la completa insinuandosi al suo interno e la delimita sotto forma di vaste distese liquide. Flutto, come Urano, rappresenta il contrario della Terra. Se la Terra è solida e compatta, e gli elementi non possono mescolarsi in lei, Flutto è, invece, liquidità, fluidità informe e inafferrabile: le sue acque si mescolano, indistinte e confuse. In superficie Ponto è luminoso, ma in profondità è il buio completo, aspetto oscuro che lo ricollega, come la Terra, a una sua parte caotica, il mondo si forma così a partire da tre entità primordiali: Chaos, Gaia, Eros, ne seguono poi altre due partorite dalla Terra: Ouranos e Pontos. Si tratta di forze insieme naturali e divine. Gaia è la Terra su cui camminiamo e nello stesso tempo è una dea. Ponto rappresenta sia i flutti del mare,

sia una forza divina che può essere venerata. Da qui in poi si inseriscono racconti di altro tipo, storie violente e drammatiche.

La castrazione di Urano

La prima storia è quella del Cielo. Ecco dunque Urano, partorito da Gaia e a lei corrispondente in ogni sua parte. Urano è coricato, disteso, e pesa su colei che lo ha generato. Il Cielo ricopre completamente la Terra. Ogni angolo di terra è raddoppiato da un pezzo di cielo che si incolla perfettamente su di lei. A partire dal momento in cui Gaia, divinità potente, Terra madre, crea Urano che è il suo corrispondente esatto, la sua fotocopia, il suo doppio simmetrico, ci troviamo in presenza di una coppia di opposti: un maschio e una femmina. Urano è il Cielo così come Gaia è la Terra. Una volta presente Urano, Amore gioca un ruolo diverso. Non si tratta più soltanto di Gaia che fa nascere da sé ciò che porta in lei o di Urano che produce ciò che ha in lui, ma è dalla congiunzione delle loro due forze che nascono esseri diversi sia dall'uno sia dall'altra. Urano non cessa mai di disseminarsi nel seno di Gaia. L'Urano primordiale non conosce altra attività se non quella sessuale. Coprire Gaia senza sosta, per quanto è nella sua potenza: non pensa che a quello, e non fa che quello. La povera Terra si trova allora incinta di una prole numerosa che non può neppure uscire dal suo grembo, che deve restare là dove Urano l'ha concepita. Visto che Cielo non si alza mai da Terra, non si crea mai fra loro uno spazio che permetta ai figli, i Titani, di uscire alla luce e di condurre un'esistenza autonoma. I Titani non possono assumere forma propria, né diventare esseri individuali, poiché vengono di continuo ricacciati nel grembo di Gaia, così come ogni cosa, Urano stesso, si trovava nel grembo di Gaia prima di nascere.

Chi sono i figli di Gaia e Urano ? Ci sono dapprincipio sei Titani e le loro sei sorelle, le Titanidi. Il primo dei Titani è Okeanos. Oceano è la cintura d'acqua che circonda l'universo e scorre tutt'intorno al mondo, così che in lui inizio e fine coincidono; il fiume cosmico gira su se stesso in un circuito chiuso. Il più giovane dei Titani è Cronos, chiamato anche «Crono dai pensieri scaltri» Oltre ai Titani e alle Titanidi nascono due triadi di creature assolutamente mostruose. La prima triade è quella dei Ciclopi -Bronte, Sterope e Arge -, personaggi assai potenti con un solo occhio in mezzo alla fronte; i loro nomi dicono molto sulla metallurgia a cui si dedicano: il rombo del tuono, il fulgore del lampo. Sono i Ciclopi, infatti, a fabbricare il fulmine per farne dono a Zeus. Il secondo trio è formato dagli Ecatonchiri, i Centobraccia: Cotto, Briareo, Gie. Mostri giganteschi, con cinquanta teste e cento braccia, e ogni arto dotato di forza straordinaria.

A fianco dei Titani, primi dei individualizzati - non sono infatti come Gaia, Urano o Ponto, nomi dati a forze naturali -, i Ciclopi rappresentano il fulgore della vista. Hanno un solo occhio in mezzo alla fronte, ma quest'occhio è fulminante, come lo è l'arma che offriranno a Zeus. Potenza magica dell'occhio. I Centobraccia rappresentano, invece, nell'ambito della forza bruta, la capacità di vincere, di conquistare la vittoria grazie alla potenza prodigiosa del braccio. Forza di un occhio fulminante per gli uni, forza di una mano capace di legare, stringere, spezzare, vincere, dominare ogni creatura del mondo per gli altri. Ricapitoliamo: Titani, Centobraccia e Ciclopi sono nel ventre di Gaia; Urano è disteso su di lei.

Non esiste ancora la luce, in realtà, poiché Urano, stendendosi su Gaia, mantiene una notte continua. La Terra da libero sfogo alla sua collera. Non vuole più tenere in grembo i propri figli che, non potendo uscire, la gonfiano, la comprimono, la soffocano. Allora Gaia si rivolge a loro, in particolare ai Titani, dicendo: - Ascoltatemi, vostro padre ci oltraggia, ci sottopone a violenze inaudite, bisogna che tutto questo abbia fine. Dovete ribellarvi al

Cielo, vostro padre - Al suono di queste vibranti parole, i Titani, nel ventre di Gaia, tremano di terrore. Urano, sempre ben piantato sopra la loro madre, grande tanto quanto lei, non appare un avversario facile da vincere. Solo Crono, l'ultimogenito, accetta di aiutare Gaia e di misurarsi così con il proprio padre.

La Terra concepisce un piano particolarmente astuto. Per portare a compimento il suo progetto fabbrica al proprio interno un piccolo attrezzo, un falcetto, harpe, che foggia in bianco metallo, in acciaio. Quindi lo mette in mano al giovane Crono che sta in agguato nel ventre di Gaia, proprio là dove Urano si unisce a lei. L'ultimogenito tende un'imboscata al padre. Non appena Urano si sfoga in Gaia, Crono gli afferra con la sinistra i genitali, li tiene ben stretti e con il falcetto impugnato nella destra, li taglia in un sol colpo. Poi, senza voltarsi, così da non incorrere nella sventura che il suo gesto potrebbe provocare, getta alle proprie spalle il membro virile di Urano. Alcune gocce di sangue cadono sulla terra zampillando dall'organo amputato e scagliato lontano, nel mare. Nell'istante in cui viene castrato, Urano lancia con forza un grido di dolore e, allontanandosi da Gaia, si ferma per non muoversi più, in alto, lassù sopra al mondo. Così, visto che Urano ha uguale estensione di Gaia, non esiste un solo pezzo di terra dal quale, una volta alzati gli occhi, non si veda un angolo equivalente di cielo.

La terra, lo spazio, il cielo

Con la castrazione di Urano, avvenuta su consiglio e grazie all'astuzia della madre, Crono segna una tappa fondamentale nella nascita del cosmo. Separa il cielo e la terra. Crea fra terra e cielo uno spazio libero: da allora in poi tutto ciò che la terra produrrà, tutto ciò che verrà generato dagli esseri viventi, avrà un luogo per respirare e per vivere. Da un lato, lo spazio si è aperto, ma anche il tempo si è trasformato. Finché Urano pesava su Gaia, non c'erano generazioni successive, restavano tutte nascoste all'interno di chi le aveva generate. Nel momento in cui Urano si ritrae, i Titani possono invece uscire fuori dal grembo materno e procreare a propria volta. Generazioni si susseguiranno a generazioni. Lo spazio è infine libero e il «cielo stellato» rappresenta ora un soffitto, una sorta di grande volta buia, che si eleva al di sopra della terra. Di tanto in tanto, il cielo nero si illumina, poiché ormai giorno e notte si alternano. Ora appare un cielo nero rischiarato soltanto dalla luce delle stelle, ora, invece, sorge un cielo luminoso, leggermente ombrato dalla sola presenza delle nuvole.

Abbandoniamo per un attimo la discendenza della Terra e ritorniamo invece a quella del Chaos. Voragine generò due figli, uno si chiama Erebos, erebo, l'altro Nyx, Notte. Come prolungamento diretto del Chaos, erebo è il nero assoluto, l'intensità delle tenebre allo stato puro, quella che non si mescola e non si sfuma con niente. Diverso è il caso della Notte. Anche lei, così come Gaia, ha la capacità di procreare senza doversi unire con nessuno, come se ritagliasse i propri figli dal suo stesso tessuto notturno: si tratta, da una parte, di Aither, Etere, Luce

eterea, e, dall'altra, di Hemera, Emera, Luce del Giorno, erebo, figlio di Voragine, rappresenta il nero più consono a Caos. Notte, richiede invece l'esistenza del giorno. Non c'è notte senza giorno. Che cosa fa Notte quando genera Etere ed Emera ? Così come erebo era l'oscurità allo stato puro, Etere è la luminosità allo stato puro. Etere è il pendant di erebo. L'Etere splendente è quella zona del cielo dove non giunge mai l'oscurità e che appartiene agli dei olimpici. Etere è una luce straordinariamente viva, mai violata da nessuna ombra. Notte e Giorno, invece, stanno di fronte. Da quando lo spazio si è aperto, Notte e Giorno si succedono regolarmente. All'ingresso del Tartaro si trovano le porte della Notte, che danno sulla sua dimora. È là che Notte e Giorno si presentano l'uno di seguito all'altra, sulla soglia si scambiano un rapido cenno, si incrociano, senza mai unirsi né toccarsi. Quando c'è la notte non c'è il giorno, quando c'è il giorno non c'è la notte, eppure non c'è mai notte senza giorno.

Se erebo raffigura un'oscurità totale e definitiva, Etere incarna invece la luminosità assoluta. Tutti gli esseri che vivono sulla terra sono creature del giorno e della notte; eccetto che nell'istante della morte, tutti loro ignorano quell'oscurità totale in cui nessun raggio di sole riuscirà mai ad aprirsi un varco e che è la notte dell'Erebo. Uomini, piante e animali vivono la notte e il giorno in questa congiunzione di opposti, gli dei, invece, lassù in alto, al culmine del cielo, non conoscono l'alternanza della notte e del giorno. Le divinità vivono in una luce per sempre vivace. Ecco la nuova disposizione nell'universo: in alto, gli dei celesti nell'Etere splendente, in basso, gli dei sotterranei o quelli che sono stati vinti e cacciati nel Tartaro, che vivono in una notte ininterrotta, e infine i mortali, in un mondo che è già un mondo in cui notte e giorno sfumano l'uno nell'altra.

Ritorniamo a Urano. Che cosa accade una volta che, staccatosi dalla Terra, si ferma in alto, sopra il mondo? Il dio cessa di unirsi a Gaia, salvo che nel momento delle grandi piogge fertili quando il cielo si sfoga e la terra genera i suoi frutti. E una pioggia benefica, quella che cade dal cielo, che concede alla terra la

nascita di nuove creature, di nuove piante e di cereali; ma al di fuori di questo periodo, il legame fra la terra e il cielo è spezzato. *? Al momento di allontanarsi da Gaia, Urano aveva lanciato una terribile maledizione contro i figli: - Vi chiamerete Titani, - aveva detto loro facendo un gioco di parole con il verbo titaino, - perché avete teso le braccia troppo in alto, presto espierete la vostra colpa per aver osato alzare la mano contro vostro padre - Nel frattempo, le gocce di sangue cadute dal suo membro virile mutilato hanno impregnato la terra e generato, in un solo istante, le Erinni. Si tratta di forze primordiali il cui compito essenziale è quello di custodire il ricordo del crimine compiuto contro la famiglia, e di farlo poi scontare al colpevole, qualunque sia il tempo necessario. Sono divinità della vendetta che puniscono in particolare i reati commessi contro consanguinei. Le Erinni rappresentano l'odio, il ricordo, la memoria della colpa, e incarnano la necessità che il crimine sia pagato.

Dal sangue sgorgato dalla ferita di Urano, nascono insieme alle Erinni anche i Giganti e le Meliai, Meliadi, le Ninfe di quei grandi alberi che sono i Frassini. I Giganti sono essenzialmente dei guerrieri, personificano la violenza bellica e non conoscono né l'infanzia né la vecchiaia. La loro vita è quella di adulti nel pieno vigore dell'età, sono consacrati all'attività militare e animati dal piacere della battaglia e della strage. Anche le Meliadi, le Ninfe dei frassini, sono divinità guerriere, mosse da una stessa vocazione al massacro, e infatti le lance omicide usate dai guerrieri nei loro combattimenti sono proprio costruite con il legno del frassino, l'albero che esse abitano. Accade dunque che dalle gocce del sangue sparso da Urano nascano tre tipi diversi di personaggi che incarnano la violenza, la punizione, il combattimento, la guerra, il massacro. Eris è il nome che agli occhi dei Greci riassume in sé tale violenza. Eris designa i conflitti di ogni genere e forma o, nel caso specifico delle Erinni, la discordia in seno alla famiglia.

A proposito, che cosa accade al membro virile di Urano che Crono ha gettato nel mare, nelle acque di Ponto ? Non sprofonda

nei flutti marini, galleggia portato dalle onde, e la schiuma di sperma si mescola a quella del mare. Dalla combinazione spumosa formatasi intorno al sesso di Urano, che si sposta assecondando i flutti, prende forma una straordinaria creatura: Afrodite, la dea nata dal mare e dalla spuma. Afrodite galleggia per un po' sulle onde, quindi approda sulle coste di Cipro, la sua amata isola. A Cipro la dea cammina sulla sabbia, e man mano che avanza, sotto i suoi piedi, spuntano a ogni passo i fiori più belli e i più profumati. Nella scia di Afrodite avanzano Eros e Himeros, Amore e Desiderio. Amore non è però l'Eros primordiale di cui abbiamo parlato, si tratta adesso di un Eros che non solo contempla, ma addirittura esige, l'esistenza di un maschile e di un femminile. Talora lo si dirà figlio di Afrodite. Il secondo Eros ha comunque cambiato funzione: il suo ruolo non è più, com'era alle origini del mondo, quello di portare alla luce ciò che era contenuto nell'oscurità delle potenze primordiali. Il suo compito adesso è piuttosto quello di unire due esseri ben individualizzati, due individui di sesso diverso, in un gioco erotico che presuppone una strategia amorosa fondata, di volta in volta, sulle armi della seduzione, dell'accordo, della gelosia. Eros unisce due esseri differenti perché dalla loro unione ne nasca un terzo, che non sarà uguale né all'uno né all'altro genitore, ma che tuttavia rappresenterà il prolungamento di entrambi. Siamo così di fronte a una creazione che si differenzia da quella dell'inizio. Per dirlo in maniera diversa, mutilando il padre del suo organo genitale, Crono ha creato due potenze che per i Greci sono complementari: l'una si chiama Eris, la Discordia, l'altra Eros, l'Amore. Eris è lo scontro in seno alla famiglia o all'interno di una stessa comunità, è la lite, la discordia nel cuore di ciò che era unito. Eros, invece, è l'accordo e l'unione di ciò che è tanto dissimile quanto può esserlo il maschile dal femminile. Eris ed Eros sono entrambi nati dallo stesso atto fondatore che ha aperto lo spazio, sbloccato il tempo, permesso a generazioni successive di presentarsi sulla scena del mondo, uscendo infine allo scoperto. Adesso, tutti i personaggi divini che abbiamo appena

ricordato, schierati con Eris da un lato ed Eros dall'altro, sono sul punto di affrontarsi e combattersi. Perché stanno per farlo ? Più che per creare l'universo, le cui fondamenta sono già state poste, lo fanno per designarne il signore. Chi sarà il sovrano dell'Universo? Al posto di un racconto cosmogonico che pone la domanda: «Qual è l'inizio del mondo ? Perché dapprincipio fu l'Abisso ? Come si è formato tutto ciò che è contenuto nell'universo ?», ora sono altre le domande che sorgono spontanee e racconti diversi, molto più drammatici, tentano di dare loro una risposta. In quale modo gli dei, che sono stati creati e che a propria volta generano altri esseri, si batteranno e si strazieranno a vicenda ? Come riusciranno ad andare d'accordo ? Sotto quale forma i Titani espieranno la colpa commessa contro il padre Urano, come saranno puniti ? Chi potrà assicurare la stabilità di questo mondo costruito a partire da un nulla che era tutto, una notte da cui è uscita anche la luce, un vuoto da cui sono nati il pieno e il solido ? Come il mondo potrà diventare stabile, organizzato, abitato da esseri individualizzati? Urano, allontanandosi dalla Terra, apre la strada a un susseguirsi ininterrotto di generazioni. Ma se, ad ogni generazione, gli dei si combatteranno fra loro, il mondo non avrà mai stabilità. La guerra degli dei deve conoscere una fine perché l'ordine del mondo venga fissato definitivamente.

Che adesso il sipario si alzi sullo scontro per la sovranità divina.

Guerra degli dei, sovranità di Zeus

Nel gran teatro del mondo, ecco infine allestita la scena. Lo spazio si è aperto, il tempo scorre, le generazioni si succedono le une alle altre. In basso c'è il mondo sotterraneo, c'è la grande terra, i flutti marini, il fiume Oceano che circonda il tutto e, al di sopra, un cielo fisso. Come la terra rappresenta una sede stabile per uomini e animali, così, lassù in alto, il cielo etereo è una dimora sicura per le divinità. I primi dei propriamente detti, i Titani figli del Cielo, hanno il mondo a loro disposizione eppure vanno ad abitare in alto, sulle montagne della terra, là dove stabiliranno la loro dimora anche divinità minori come le Naiadi, le Ninfe dei boschi e dei monti. Ciascuno prende posto dove può agire. -

In alto si trovano perciò i Titani, chiamati anche Uranidi, figli di Urano, maschi e femmine. Li comanda l'ultimogenito, il più giovane degli dei, un dio astuto, scaltro e crudele. Stiamo parlando di Crono, colui che ha osato mutilare il padre dei genitali e che con il suo gesto ha sbloccato l'universo, ha creato

lo spazio, dato vita a un mondo differenziato e organizzato. Ma il suo gesto, di per sé positivo, presenta tuttavia un lato oscuro, è insieme anche una colpa, di cui dovrà essere pagato il prezzo. Quando il Cielo si è infatti ritirato nella sua dimora definitiva non ha dimenticato di lanciare contro i propri figli, i primi dei individualizzati, una maledizione che dovrà presto compiersi e della cui espiazione si faranno carico le Erinni, divinità nate non a caso dalla mutilazione. Verrà il giorno in cui Crono dovrà pagare il proprio debito alle Erinni, le dee che vendicheranno il padre Urano.

Sarà dunque il più giovane, nonché più coraggioso dei figli di Urano, colui che ha messo il proprio braccio al servizio dell'astuzia di Gaia per allontanare da lei il Cielo,' sarà Crono il re degli dei e il sovrano del mondo. Insieme a lui, tutt'intorno a lui, si schierano i Titani, sottoposti ma anche complici: Crono li ha infatti liberati e li protegge. Esistono però altre due triadi di esseri divini anch'esse nate dall'abbraccio ininterrotto di Urano e Gaia e come i Titani, loro fratelli, ugualmente bloccate nel grembo della terra. Sono i tre Ciclopi e i tre Ecatonchiri, i Centobraccia. Che cosa ne sarà di loro ? Tutto lascia supporre che Crono, dio astioso, cattivo e sempre in agguato, temendo che possano tramare qualche complotto contro di lui, li voglia imprigionare. Crono riduce infatti in catene i tre Ciclopi e i tre Ecatonchiri e li sprofonda nel mondo infernale, imprigionandoli nel Tartaro, mentre permette invece che i Titani e le Titanidi, fratelli e sorelle, si uniscano fra loro. Anche Crono e la sorella Rea si sposano. A prima vista Rea appare come una sorta di doppio di Gaia, ma pur essendo due forze primordiali molto simili e vicine, qualcosa le differenzia: Gaia possiede un nome trasparente per qualsiasi Greco, un nome «parlante», Gaia si chiama Terra ed è la terra; Rea, invece, ha ricevuto un nome personale, individualizzato, che non simboleggia direttamente nessun elemento della natura. Rea rappresenta un aspetto più antropomorfo, più umanizzato, più specializzato di Gaia, ma in fondo in fondo Gaia e Rea sono come madre e figlia, molto vicine e simili fra loro.

Nel pancione paterno

Crono e Rea si uniscono, avranno dei figli e questi, a propria volta, altri figli; così si forma una nuova generazione di dei: la seconda. Anche la seconda generazione è formata da divinità individualizzate, da dei con i propri nomi, le proprie relazioni, un proprio specifico settore di influenza. Ma Crono, divinità sospettosa, gelosa e sempre preoccupata di perdere il potere, non si fida dei suoi figli. Sta soprattutto attento da quando Gaia stessa lo ha messo in guardia. Come madre di tutte le divinità primitive, Gaia è infatti dentro ad ogni segreto del tempo, di cui coglie e comprende in anticipo ciò che, dissimulato nell'oscurità delle sue pieghe, viene alla luce a poco a poco. Depositaria della conoscenza, prevede l'avvenire e subito avvisa il figlio del rischio che corre: cadere vittima, a propria volta, di una delle sue creature. Un figlio, più forte di lui, lo priverà un giorno del trono; la sovranità di Crono è soltanto temporanea. Il dio, in preda all'inquietudine, prende subito le sue precauzioni. Ogni volta che ha un figlio, lo inghiotte, lo divora, lo ricaccia nel proprio ventre. Tutti i figli di Crono e Rea sono dentro al pancione paterno.

Naturalmente, Rea non può accettare a lungo il comportamento del marito, proprio come un tempo Gaia non si era mostrata soddisfatta della stessa condotta di Urano. In un certo senso Urano e Crono rigettano la loro progenie nella notte prenatale. Non vogliono che sbocchi alla luce, come un albero che, spuntato dal suolo, cresce e respira fra il cielo e la terra. Su consiglio della Terra, Rea decide di porre riparo alla condotta scandalosa del marito. Vuole giocare d'astuzia. Per salvare l'ultimo nato medita un inganno, una frode, una menzogna e usa

contro Crono le stesse armi che servono a definirlo, perché Crono è un dio di astuzia, di menzogna e doppiezza. Quando l'ultimo dei suoi figli, Zeus, il più giovane - proprio come Crono era stato il più giovane figlio di Urano -, sta per nascere, Rea fugge a Creta dove partorisce in segreto. Il bambino viene affidato alle Naiadi, che si incaricano di allevarlo e di tenerlo nascosto dentro una grotta, affinché Crono non possa udire i vagiti del neonato. Quando poi le grida e i pianti del bambino aumentano di tono e intensità, Rea chiede a divinità maschili, i Cureti, di eseguire davanti alla grotta le loro danze guerriere così che il risuonare delle armi, mescolato ai rumori e ai canti, copra la voce del piccolo Zeus. Crono non si accorge di niente, ma sapendo che Rea è incinta aspetta con pazienza di vedere il frutto del suo ultimo parto. E invece, che cosa gli porta la scaltra Rea ? Una pietra, o meglio, una pietra avvolta in fasce. Porgendogli il fardello lo avverte: - Fai attenzione, è tanto piccolo e fragile, - e, hop, Crono ingoia in un sol boccone la pietra fasciata. Così, nel ventre di Crono si trova l'intera generazione dei bambini nati da lui e da Rea e poi, al di sopra di tutti, riposa la pietra. Nel frattempo, a Creta, Zeus cresce e si fa grande e forte. Una volta raggiunta l'età adulta, decide di far espiare a Crono la colpa commessa contro i propri figli e quella di cui si era macchiato mutilando Urano. Come può farlo? Zeus è solo, può contare unicamente sulle proprie forze, la sua idea allora è quella di far rigettare a Crono la nidiata di bambini che porta in pancia. Ancora una volta è grazie a un'astuzia che lo scopo verrà raggiunto. Un'astuzia particolare che i Greci chiamano metis, Meti, la Prudenza, quella forma d'intelligenza capace di escogitare con ampio anticipo gli espedienti necessari a ingannare chi si ha di fronte.

L'astuzia di Zeus consiste nel far prendere a Crono un pharmakon, una medicina presentata come un sortilegio, mentre si tratta in realtà di una droga che lo farà vomitare. E Rea stessa ad offrirla al marito; non appena Crono la manda giù comincia con il vomitare la pietra, poi spunta fuori per prima Estia, dea del Focolare, quindi uno dopo l'altro escono gli altri dei, maschi e

femmine,, secondo un ordine inverso rispetto a quello di nascita. È infatti il figlio più vecchio, quello nato per primo, a trovarsi in fondo al ventre di Crono, mentre è invece la più giovane, colei che è nata per ultima, a essere sopra a tutti, naturalmente subito sotto la pietra. Crono, rigettandoli, replica a suo modo la nascita di tutti i figli che Rea ha messo al mondo.

Un nutrimento d'immortalità

Una fitta schiera di divinità maschili e femminili si è radunata al fianco di Zeus: l'esercito è costituito, la guerera degli dei può avere inizio. Da allora in poi gli dei si affrontano in un combattimento le cui sorti restano a lungo incerte, e che si protrae per circa dieci «grandi anni», cioè per miriadi di anni, poiché il grande anno dura cento, perfino mille anni.

Da una parte, attorno a Crono, si raccolgono gli altri Titani, dalla parte opposta, attorno a Zeus, si stringono le divinità chiamate i Cronidi o gli Olimpici. Ciascuno dei due schieramenti ha stabilito la propria sede e allestito il proprio accampamento sulla cima di una diversa montagna, e da lì si combattono a lungo senza che la vittoria si sbilanci mai in modo chiaro da una parte o dall'altra. Il teatro del mondo non è soltanto allestito, ma è anche occupato e dilaniato da una guerra interminabile fra la prima generazione di dei e i loro figli. Anche qui è ancora una volta determinante l'intervento dell'astuzia. Questa singolare battaglia tra forze divine attraversa fasi alterne. L'unica certezza è che la vittoria toccherà allo schieramento che saprà avere dalla sua non solo la forza bruta, ma anche l'intelligenza sottile. Non sono cioè la violenza e il sovrappiù di forza a giocare il ruolo principale in una battaglia tanto incerta, saranno determinanti piuttosto la scaltrezza e l'astuzia. È infatti necessario che Prometeo, un personaggio che viene chiamato anche lui Titano, benché appartenga alla seconda generazione - è figlio del Titano Giapeto -, passi dalla parte di Zeus e porti al giovane dio proprio quello che ancora gli manca, cioè l'astuzia. Prometeo possiede la metis, l'intelligenza caratterizzata dalla prontezza di spirito e dalla

scaltrezza che permette di tramare in anticipo gli eventi perché possano realizzarsi proprio come sperati.

È compito di Gaia, la Grande madre, l'essere buio e insieme luminoso, muto e insieme loquace, spiegare a Zeus che per vincere deve radunare quegli esseri che pur appartenendo alla stirpe dei Titani, non sono nel loro accampamento; Gaia si riferisce senza dubbio ai tre Ciclopi e ai tre Ecatonchiri, imprigionati da Crono nel Tartaro. I Titani sono infatti divinità primordiali, che possiedono ancora tutta la brutalità delle forze naturali, e per vincere e sottomettere le potenze del disordine è necessario fare propria la forza stessa del disordine. Allora, visto che esseri puramente razionali e ordinati non potranno mai riuscirci, Zeus ha bisogno di avere dalla propria parte quei personaggi che incarnano le potenze della violenza brutta e del disordine istintivo: chi meglio di questi Titani?

Zeus scioglie dalle catene, liberandoli, i Ciclopi e gli Ecatonchiri che da parte loro si impegnano a dargli man forte. Ma ancora non basta a far terminare il conflitto. Per trovare fra i Titani alleati fidati non è sufficiente che Zeus renda loro la libertà di movimento, dopo averli fatti uscire dalla prigione notturna e scura in cui erano stati cacciati da Crono, ma il dio deve anche assicurare loro che, se combatteranno al suo fianco, avranno diritto ad assaggiare il nettare e l'ambrosia, a nutrirsi cioè di immortalità. Riprendiamo qui il tema del cibo che già altrove ha giocato un ruolo importante: Crono, con appetito feroce, divorava i figli, ne faceva il proprio nutrimento; e anzi era a tal punto ansioso di riempirsi la pancia che quando al posto di un bebé gli viene offerta una pietra, senza alcuna esitazione, si mangia anche quella. Gli Ecatonchiri e i Ciclopi, appartenenti alla stessa generazione dei Titani, vengono trasformati da Zeus in dei olimpici proprio accordando loro il privilegio di nutrirsi d'immortalità. Infatti ciò che caratterizza gli Olimpici è che, al contrario degli animali che mangiano qualsiasi cosa, o degli uomini che si nutrono di pane, vino e carne sacrificata secondo i riti, gli dei non si nutrono, o per meglio dire, essi assimilano il

nutrimento d'immortalità, un cibo adeguato alla loro vitalità interiore che, contrariamente a quella degli uomini, non si esaurisce mai, mai conosce la fatica. Gli umani dopo uno sforzo hanno fame e sete; devono ricaricare le loro batterie. Le divinità non hanno questa preoccupazione costante; possiedono piuttosto una forma di esistenza senza fine. Il nettare e l'ambrosia offerti a Ecatonchiri e Ciclopi rappresentano così la conferma evidente di un'appartenenza a pieno diritto al mondo divino. Da un lato l'astuzia sottile e la scaltrezza, dall'altro la forza bruta, la violenza e lo scatenarsi del disordine, che vengono rivolti, tramite i Ciclopi e i Centobraccia, contro gli dei Titani che le incarnano. Infine, in capo a dieci grandi anni di un combattimento incerto, i piatti della bilancia pendono ora dalla parte degli dei chiamati Olimpici, perché combattono dalla cima dell'Olimpo.

Chi sono i Ciclopi ? In che modo assicurano a Zeus la vittoria? Offrendogli un'arma irresistibile, il fulmine. E Gaia, sempre presente, a fornire loro i mezzi per fabbricarlo, così come suo era il bianco metallo, l'acciaio del falcetto che aveva armato la mano di Crono. Qui è ancora una volta Gaia a trarre dal proprio seno il materiale dell'arma divina. Con un unico occhio in mezzo alla fronte, a guisa di fabbri, quasi come un Efesto ante litteram, i Ciclopi possiedono e conservano il fulmine che mettono a disposizione di Zeus perché se ne serva quando vuole. Nelle mani di Zeus, il fulmine è un concentrato di luce e fuoco enormemente potente e straordinariamente vitale. È chiaro perché i Ciclopi possiedano un solo occhio: il loro è un occhio di fuoco. Lo sguardo è per gli Antichi - per coloro cioè che hanno pensato queste storie - la luce che esce dall'occhio. Ma la luce che spunta dall'occhio di Zeus è per l'appunto il fulmine. Ogni volta che il dio si troverà realmente in pericolo, il suo occhio fulminerà gli avversari. Da una parte i Ciclopi mettono a disposizione l'occhio, dall'altra gli Ecatonchiri, mostri che possiedono una statura eccezionale e una forza moltiplicata per cento, forniscono invece le braccia o meglio, come diranno i Greci che non fanno distinzione, le mani, cbeires. Gli Ecatonchiri hanno cento mani:

sono la stretta del pugno e la forza della presa. Con questi due assi nella manica, l'occhio del Ciclope che scaglia fulmini, e la potenza del braccio che soggioga, Zeus diventa veramente invincibile. C'è un momento culmine in questa battaglia. All'apice del combattimento fra le potenze divine, quando Zeus scaglia il suo fulmine e gli Ecatonchiri si precipitano sui Titani, il mondo regredisce a uno stato caotico. Crollano montagne, si spalancano voragini e, dal profondo del Tartaro, là dove regna la Notte, si vede, all'improvviso, salire dai recessi più segreti la nebbia. Il cielo precipita sulla terra, si ritorna al Caos, allo stato primitivo del disordine originale, quando nulla aveva ancora forma. La vittoria di Zeus appare non soltanto come un modo per sconfiggere il proprio avversario, nonché padre, Crono, ma anche come un espediente per creare di nuovo il mondo, per dargli daccapo un ordine a partire da Caos e Voragine in cui niente è visibile, dove tutto è disordine. Si capisce allora assai chiaramente che le forze di Zeus, che siano la mano dei Centobraccia o l'occhio dei Ciclopi, riguardano la sua capacità di domare l'avversario, di imporgli il suo giogo. La sovranità di Zeus è quella di un re che possiede la magia delle catene. Nel momento in cui un avversario oserà contrastarlo, Zeus lo sferzerà con la luce del suo sguardo e il fulmine scaturito dai suoi occhi lo immobilizzerà. Forza dell'occhio, potenza del braccio, l'avversario non può che cadere domato. Nell'istante stesso in cui si palesa una simile, sinistra, apoteosi della potenza di Zeus, - che implica come tappa necessaria un ritorno provvisorio al Caos -, i Titani sono precipitati a terra. Zeus li fa cadere sotto i colpi di frusta del suo fulmine e sotto la stretta degli Ecatonchiri. I Titani cadono a terra e i Centobraccia rovesciano loro addosso un cumulo massiccio di pietre sotto il cui peso non possono più muoversi. I Titani, dei la cui potenza si manifesta con la mobilità e la presenza costante, sono ridotti all'impotenza, immobilizzati e costretti sotto un peso enorme da cui non possono liberarsi. In simili condizioni la loro forza non può più esprimersi e i Centobraccia - Cotto, Briareo, Gie - li afferrano e li trascinano nel mondo infernale. In quanto

immortali i Titani non possono essere uccisi, ma vengono ricondotti nel Caos sotterraneo, ricacciati nel Tartaro tenebroso dove niente si riesce a distinguere, dove non esiste direzione alcuna, voragine spalancata nella profondità della terra. E affinché i Titani non possano mai più risalire in superficie, Poseidone viene incaricato di costruire un baluardo intorno a quella sorta di strozzatura che, nelle profondità della terra, costituisce lo stretto passaggio diretto al mondo sotterraneo e ricco d'ombre del Tartaro. Attraverso questa strozzatura, così come per la bocca di una giara, affondano tutte le radici che la terra insinua nelle tenebre per ancorarsi ed assicurarsi stabilità. E là che Poseidone eleva una triplice cinta muraria in bronzo e, ai piedi delle mura, elegge e investe i Centobraccia a guardiani fedeli di Zeus. Una volta bloccata l'apertura sul Tartaro sono infine prese tutte le precauzioni necessarie perché questa generazione di Titani non possa più risorgere alla luce.

La sovranità di Zeus

Eccoci alla fine del primo atto: il vincitore è per il momento Zeus. Il dio ha infatti ottenuto l'appoggio non solo dei Ciclopi e dei Centobraccia, ma anche quello di un discreto numero di forze titaniche. E soprattutto si è conquistato il favore del dio Stige, una divinità che incarna gli aspetti più oscuri e pericolosi del mondo sotterraneo, del mondo infernale e anche di quello acquatico. Stige scorre nelle profondità della terra, penetra nel Tartaro, poi a un tratto affiora in superficie. Le sue acque possiedono un potere tale che qualunque mortale ne beva cade immediatamente folgorato, morto all'istante. Nel pieno della battaglia, Stige decide di abbandonare il campo dei Titani a cui appartiene per nascita, e di passare dalla parte di Zeus. Schierandosi al suo fianco, trascina con sé i suoi due figli: uno si chiama Kratos, Crato, l'altra Bie, Bia. Crato rappresenta il potere di dominio, il potere che soggioga e si impone sugli avversari, mentre Bia incarna la violenza, la forza bruta che si contrappone all'astuzia. Dopo la vittoria riportata sui Titani, Zeus si circonda stabilmente di Crato, il potere di sovranità universale, e di Bia, la capacità di scatenare una violenza talmente forte da non potersene difendere. Tutte le volte che Zeus si muove, in qualsiasi luogo si rechi, Crato e Bia lo scortano, lo affiancano, stando sempre l'uno alla sua destra, l'altra alla sua sinistra. Una volta constatata la situazione, gli dei Olimpici, suoi fratelli e sorelle, decidono che la sovranità spetta a Zeus.

I Titani hanno infine pagato il prezzo della loro infamia e Zeus può appropriarsi del trono. Come si comporta il nuovo sovrano ? Innanzitutto spartisce fra le divinità onori e privilegi, istituendo

un universo divino gerarchizzato, ordinato, organizzato e che, di conseguenza, avrà anche solidità e stabilità. Il teatro del mondo è preparato, la scena è allestita. In alto, sulla sommità dell'universo regna Zeus, colui che ha dato ordine a un mondo originariamente nato dal Caos.

Altri quesiti si fanno ora avanti. Urano e Crono erano esseri per molti aspetti simili. Entrambi caratterizzati dal fatto che, non volendo assolutamente permettere che i propri figli diventassero loro successori, hanno impedito alla propria stirpe di vedere la luce. I due primi dei rifiutano la successione generazionale, sebbene divina. Ma, fatta eccezione per questa analogia, i personaggi di Urano e Crono non hanno niente in comune dal punto di vista della favola e del racconto. Nato da Gaia, Urano si accoppia con lei all'infinito, non ha altri obiettivi se non unirsi a colei che lo ha generato in un coito senza fine. Urano è privo d'astuzia, è disarmato; non immagina, neppure per un istante, che Gaia possa volersi vendicare di lui.

A differenza di Urano, Crono non rinchiude i suoi figli nel ventre materno, ma li imprigiona direttamente nel proprio. Urano obbedisce alla pulsione di un eros primordiale che lo immobilizza, lo blocca su Gaia; Crono è invece mosso dalla volontà di conservare il potere, di restare l'unico sovrano. Crono è il primo politico. Non è soltanto il primo re di tutti gli dei, il primo sovrano dell'universo, ma è anche il primo a pensare in modo astuto, e da politico, per timore di venir privato dello scettro del comando.

Con Zeus al potere, lo scenario dell'universo che si viene disegnando è alquanto diverso. Sono le divinità sue pari a sceglierlo come re e fra loro Zeus spartisce, con grande giustizia, gli onori: a ciascuno quello che più merita. Il dio permette addirittura ad alcune forze titaniche che nella battaglia degli dei non si sono schierate in modo chiaro né da una parte né dall'altra di conservare i privilegi anteriori al suo arrivo al potere. Così, ad esempio, l'Oceano, il fiume che circonda il mondo, non si è pronunciato né a favore dei Titani né degli Olimpici. Ora,

essendo rimasto neutrale, Oceano continua, per volere di Zeus, a vegliare sulle frontiere esterne del mondo che cinge e serra nel suo abbraccio liquido. Anche di Ecate Zeus conserva gli antichi privilegi, e anzi li accresce. Ecate è una divinità femminile che non ha, neppure lei, preso parte alla contesa. È pur vero che nella ripartizione dei poteri voluta e organizzata da Zeus, Ecate occupa un posto a sé. Divinità né celeste né terrena, in un mondo divino maschile molto ben organizzato, Ecate introduce un aspetto giocoso, rappresenta una sorta di divertimento, di azzardo; può offrire i suoi favori a qualcuno come invece nuocergli, senza che, nell'uno come nell'altro caso, appaia ben chiaro il perché. Ecate dispensa a proprio piacere la buona o la cattiva sorte; può decidere di far prosperare i pesci nell'acqua, gli uccelli in cielo, le greggi sulla terra, come far accadere invece l'esatto contrario. Nell'universo divino incarna un elemento di gratuità, vi introduce un pizzico di vaghezza. Zeus e Gaia regolano lo scorrere del tempo,

conoscono in anticipo ciò che accadrà; Ecate olia un po' gli ingranaggi, lascia che il mondo funzioni in modo più libero, con un margine di imprevisto. I privilegi di Ecate sono immensi.

Si potrebbe pensare che adesso tutto sia chiaro e regolare, ma, naturalmente, non è così. La nuova generazione divina è ben insediata, Zeus è il suo capo, è il re degli dei, che non soltanto ha rimpiazzato Crono, ma ne rappresenta l'esatto contrario. Quanto Crono era la negazione della giustizia, e non teneva in nessun conto i propri alleati, tanto Zeus basa invece il proprio potere su una specie di giustizia, dimostrando, nel modo in cui favorisce le altre divinità, una certa preoccupazione per l'uguaglianza. Zeus sistema e corregge ciò che vi era di unilaterale, di troppo personale, di quasi maligno nella sovranità di Crono, e regna in modo più misurato e più equilibrato. Il tempo passa, Zeus ha molti figli e naturalmente i figli crescono in fretta e diventano forti e potenti. Qualcosa nel funzionamento del mondo costituisce una minaccia per l'universo divino. Per diventare adulti, gli esseri devono crescere e lo scorrere del tempo logora

tutte le cose: Zeus stesso è stato un neonato in fasce che piangeva nel segreto della sua grotta, protetto da guardiani. Eccolo ora nel fiore degli anni: ma non ci sarà, comunque, anche per lui il declino ? Non giunge forse anche per gli dei, così come arriva sicuramente per gli uomini, un momento in cui il vecchio re comprende di non essere più quello di una volta e vede al proprio fianco il giovane figlio, lo stesso che prima spettava a lui proteggere, diventare più forte e riuscire senza fatica là dove lui ora fallisce ? Non accadrà forse così anche a Zeus ? Come un tempo Crono ha detronizzato il padre Urano, e poi Zeus suo padre Crono, non toccherà anche a lui di essere cacciato a propria volta da un figlio ? Ebbene sì, ciò può, o meglio, deve accadere, è come se fosse già scritto nell'ordine delle cose. Gaia lo sa, anche Rea lo sa. E Zeus, messo in guardia, deve tutelarsi contro questa evenienza. L'ordine da lui stabilito deve essere talmente forte e sicuro che nessuna lotta per la successione al trono possa mai rimettere in discussione il suo potere. Diventato re degli dei e signore del mondo, Zeus non può essere un sovrano come un altro; bisogna, piuttosto, che incarni la sovranità in quanto tale, una forza di dominio permanente nonché definitiva. Una delle chiavi di successo della stabilità di un regno immutabile, che rimpiazza una lunga serie di regni successivi, risiede anche nel matrimonio stipulato dal sovrano.

Le astuzie del potere

La prima sposa di Zeus si chiama Metis, Meti. Porta il nome di quella forma di intelligenza che, come abbiamo visto, ha permesso a Zeus di conquistare il potere: metis, l'astuzia prudente, la capacità di prevedere tutto ciò che accadrà, di non restare né sorpreso né disorientato da alcunché, di non prestare mai il fianco a un attacco inatteso. Dunque Zeus sposa Meti, la quale resta ben presto incinta di Atena. A questo punto Zeus non può fare a meno di temere che il figlio lo detronizzi. Allora, come evitarlo? Ancora una volta ritroviamo il motivo dell'ingoiare. Crono ingoiava i figli, ma senza con ciò risolvere il problema alla radice. È infatti attraverso una metis, un'astuzia, che un emetico, una medicina per vomitare, fa rigettare tutti i bambini al dio. La volontà di Zeus è invece quella di risolvere la questione in modo più radicale. Il sovrano degli dei capisce che vi è una sola soluzione possibile: non basta che Meti gli sia vicina come sposa, bisogna che lui stesso diventi Meti. Non ha bisogno di una socia o di una compagna, deve essere metis in persona. Come fare ? Meti possiede il potere della metamorfosi e come Teti e altre divinità marine, può assumere qualsiasi forma. È capace di trasformarsi in bestia feroce come in formica o in roccia. Uno scontro all'ultima astuzia sta per scatenarsi fra marito e moglie; chi sarà, fra Meti e Zeus, ad avere la meglio ?

Si può supporre, con buona cognizione di causa, che Zeus utilizzi un espediente da noi conosciuto in altri frangenti. In cosa consiste? Si sa, con certezza, che misurandosi con una strega o un mago dai poteri straordinari e particolarmente dotato, il confronto diretto è sicuramente votato al fallimento. Al contrario,

se viene usata invece l'astuzia, si ha forse una possibilità, seppur piccola, di vittoria. Zeus interroga perciò Meti:

- Veramente puoi assumere qualsiasi forma? Puoi essere, ad esempio, un leone che sputa fuoco?

Subito Meti diventa un leone che sputa fuoco. Spettacolo terrificante. Quindi Zeus le domanda:

- Potresti forse trasformarti in una goccia d'acqua?

- Ma certo, - risponde la dea.

- Allora dimostramelo.

Meti non fa in tempo a mutarsi in una goccia d'acqua che Zeus l'ha già inghiottita e cacciata nel suo ventre. L'astuzia ancora una volta ha avuto la meglio. Il sovrano non si accontenta più di

ingoiare gli eventuali successori; incarna, con il passare del tempo, questa prescienza scaltra che permette di sventare in anticipo i piani di chiunque tenti di sorprenderlo e di precederlo. Nel ventre di Zeus si trova ora la sua sposa: Meti incinta di Atena. Quest'ultima, non appena i tempi saranno maturi, invece di uscire dal grembo della madre verrà fuori dalla testa del padre, quasi fosse il ventre di Meti. Non appena Zeus lancia gridi di dolore, Prometeo ed Efesto, chiamati in aiuto, accorrono armati di una doppia scure e sferrano un colpo fortissimo sul cranio di Zeus. Con un grido acuto Atena esce dalla testa del dio. Atena, giovane vergine completamente armata, con elmo, lancia, scudo e corazza in bronzo; Atena, la dea ricca di inventiva e finemente dotata di astuzia. In quel preciso istante tutta l'astuzia del mondo è concentrata nella persona di Zeus. Il re degli dei è al sicuro, più nessuno potrà pensare di sorprenderlo. Ecco risolta l'importante questione della sovranità. Il mondo divino ha ora un signore che niente e nessuno può più mettere in discussione, perché è lui stesso la sovranità. Da quel momento l'ordine cosmico non può essere minacciato, da quando Zeus ingoia Meti e diventa anzi il Metioeis, - il dio fatto metis, la Prudenza in persona -, tutto è sotto controllo.

Madre universale e Chaos

La guerra degli dei si è conclusa: i Titani sono vinti e gli Olimpici risultano vincitori. Ma niente è in realtà risolto. Dopo la vittoria di Zeus, nel momento in cui sembra che il mondo viva infine in pace, che regni un ordine definitivo, stabile e giusto, in quel preciso istante Gaia genera un nuovo essere più giovane il cui nome è talvolta Tifeo, talaltra Tifone. Gaia lo ha concepito unendosi, sotto l'impulso di «Afrodite d'oro» come dicono le tradizioni, con un personaggio maschile che si chiama Tartaro. Si tratta di quell'abisso che in lei, in fondo a lei, rappresenta come un succedaneo, un'eco del Chaos primordiale. Sotterraneo, brumoso, notturno, Tartaro appartiene a una stirpe del tutto diversa dalle potenze celesti quali gli dei olimpici o anche i Titani. ,

Quando i Titani sono stati cacciati dal cielo e sprofondati in fondo al Tartaro per restarvi imprigionati in eterno, in quel preciso istante Gaia sceglie, col fine di generare un nuovo e ultimo rampollo, di unirsi al Tartaro che si trova agli antipodi del cielo. Gaia, in quanto superficie del mondo, si colloca a metà strada fra il cielo etereo e il Tartaro ricco di tenebre. Se si lasciasse infatti cadere dal cielo un'incudine di bronzo, a questa occorrerebbero nove giorni e nove notti per raggiungere, il decimo giorno, la terra. Stesso identico tempo che l'incudine impiegherebbe, sprofondando dalla terra verso il basso, per giungere al Tartaro. Facendo prima nascere Urano e poi unendosi a lui, Gaia ha generato tutta la stirpe degli dei celesti. Madre universale concepisce ogni cosa, prevede ogni cosa. Possiede poteri oracolari e una forma di preveggenza che le permette di

rivelare nei combattimenti, a chi più desidera, le vie segrete, nascoste, perverse della vittoria. Ma Gaia è, nel medesimo tempo, anche la terra nera, visitata dalle nebbie. C'è ancora in lei qualcosa di primitivo, l'impronta del caos primordiale. Non si riconosce mai nelle divinità che vivono nell'etere luminoso, là dove non c'è mai un'ombra, neppure piccolissima. Gaia non si sente rispettata, come meriterebbe, da quei personaggi che, dalla cima dell'Otri a quella dell'Olimpo, si affrontano senza pietà con lo scopo di dominare il mondo.

In origine, non dimentichiamocene, fu il Caos. Poi venne la Terra, Gaia, la madre universale. Gaia è di fatto il contrario del Caos, ma è in verità anche parte di esso; non soltanto perché nelle sue profondità, nel Tartaro e nell'Erebo, si ritrova un elemento caotico originario, ma anche perché la Terra è sorta subito dopo il Caos. Al di fuori di lei, non esiste quindi niente altro nell'universo intero se non il Caos.

L'essere che nasce dalla Terra, rimettendo in discussione non solo Zeus ma anche tutto il sistema divino dell'Olimpo, è un essere ctonio, nel senso di terrestre. Chthon è la terra nel suo aspetto più oscuro e notturno, e non la terra in quanto madre, base certa e sicura per tutte le creature che su di lei camminano appoggiando con fiducia i piedi. Questo personaggio impressionante, gigantesco, primitivo è, nella forma in cui Gaia lo genera, una figura singolare, una specie di animale mostruoso che comprende aspetti umani e altri disumani. Dotato di forza spaventosa, possiede tutta la potenza del Caos, dello stato primordiale, del disordine. Le sue membra sono tanto potenti quanto quelle degli Ecatonchiri, le sue braccia sono dotate di un vigore, di un'elasticità e di una forza straordinarie, i suoi piedi, ben saldi sul terreno, sono instancabili e sempre in movimento.

Tifone è una creatura del movimento e della mobilità, mentre non rappresenta affatto, come se ne vede l'esempio in certi miti del Vicino Oriente, una massa pesante e inerte che soltanto in alcuni momenti cresce e si comporta come forza di resistenza e minaccia di occupare tutto lo spazio fra terra e cielo.

Tifone rappresenta l'esatto contrario: si sposta di continuo, non fa che sferrare colpi a destra e a manca, tiene sempre in movimento gambe e piedi. Possiede cento teste di serpente e le cento teste hanno ciascuna una lingua nera che esce dalla bocca, e cento paia di occhi da cui saetta come un dardo una fiamma ardente, un chiarore che illumina le teste di rettile e che, nello stesso tempo, consuma il mondo intorno.

Che cosa mai racconta un mostro così orrendo ? Tifone fa uso di voci molteplici: di tanto in tanto adopera il linguaggio degli dei e, talvolta, quello umano. In certi momenti lancia le grida di tutte le belve immaginabili: ruggisce come un leone, muggisce alla maniera di un toro. La sua voce, il suo modo di parlare sono così multiformi, diversi ed eterogenei quanto il suo aspetto è assolutamente mostruoso. Il suo essere, più che esprimere un'essenza peculiare, rappresenta piuttosto una mescolanza confusa di ogni cosa, l'unione in un solo individuo degli aspetti più contrari e dei tratti più incompatibili. Se una tale mostruosità, così caotica per aspetto, modo di parlare, sguardo, movimento e forza, trionfasse, l'ordine fondato da Zeus verrebbe sicuramente annullato. Dopo la guerra divina e l'ascesa al trono di Zeus, la nascita di Tifeo o Tifone rappresenta un pericolo per l'ordine olimpico. La vittoria di Tifone potrebbe segnare il ritorno del mondo allo stato primordiale e caotico. Che cosa succederebbe ? La lunga lotta che gli dei hanno combattuto gli uni contro gli altri, verrebbe cancellata. Il mondo ritornerebbe a una sorta di caos. Non tanto regredendo al caos primordiale, poiché da questo è comunque derivato un mondo organizzato, ma abbandonandosi a una fusione generale.

Tifone ovvero la crisi del potere supremo

Tifone contro Zeus. La battaglia è spaventosa. Così come era avvenuto al tempo della lotta fra Titani e Olimpici, Zeus ottiene la vittoria grazie a una specie di tremore della terra, a uno sconvolgimento degli elementi. Non appena Zeus tuona violentemente, nel tentativo di fare a pezzi e di vincere con il suo fulmine il mostro, i flutti si riversano sulla terraferma, le montagne crollano. Nel cuore dell'Ade, l'abisso dei morti e della notte, tutto si mescola, tutto precipita. La lotta di Tifone contro Zeus è la lotta del mostro dai cento occhi fiammeggianti contro il fulgore dello sguardo divino. Beninteso, è l'occhio fulminante di Zeus, attraverso la luce che fa scaturire, ad avere la meglio sulle fiamme che il mostro scaglia dalle sue cento teste di serpente. Occhi contro occhio. È Zeus a vincere.

Un aneddoto racconta che una volta Zeus commise l'errore di abbassare la guardia, addormentandosi nella dimora sull'Olimpo, mentre il suo occhio avrebbe dovuto vigilare senza sosta. Tifone gli si avvicina, scorge l'angolo in cui il dio ha posato la sua saetta, si appresta ad afferrarla, ma proprio nel momento in cui sta per impugnare l'arma della vittoria, Zeus apre il suo occhio e folgora all'istante il nemico. Due potenze si oppongono: chi, fra la forza del Caos e quella dell'Olimpo, vincerà l'altra grazie al suo essere vigile e alla sua capacità di folgorazione ? Per fortuna, anche in quel caso, Tifone viene sconfitto. I nervi delle braccia e delle gambe, tutto ciò che in lui incarna la forza più vitale e combattiva, vengono vinti dalla saetta di Zeus. Eccolo immobilizzato, completamente ricoperto di rocce e ricacciato nel Tartaro colmo di nebbie, là dove si trova la sua vera origine.

Altri racconti, assai curiosi, illustrano in modo molto diverso il carattere mostruoso di Tifeo. Sono storie più tarde appartenenti al 11 secolo della nostra era. Fra il Tifeo di Esiodo, nel vii secolo a. C, e quello di cui si parlerà adesso, le differenze sono spiegabili in gran parte con influenze orientali. .4

Gaia, stanca delle divinità olimpiche, genera con Tartaro un mostro. Quest'ultimo viene descritto come un colosso immenso, con i piedi saldamente piantati sul terreno e dotato di un corpo senza fine, tanto da arrivare a urtare con la fronte le stelle e il cielo. Quando Tifone distende le braccia incrociandole, una mano tocca l'estremo est, l'altra raggiunge l'estremo ovest. Per sua stessa natura il mostro riunisce e confonde basso e alto, cielo e terra, destra e sinistra, Oriente e Occidente. Ed è proprio una massa così disordinata a lanciarsi alla conquista dell'Olimpo. Non appena gli Olimpici la vedono arrivare, in preda a un terrore irrefrenabile assumono le sembianze di volatili e si traggono in salvo. A Zeus, rimasto solo, non resta altra scelta che far fronte a questo brutto rozzo e immenso, alto come il mondo e grande come l'universo. Zeus tuona e colpisce per primo Tifeo che è così costretto ad arretrare. Allora Zeus afferra la harpe, il falcetto, e cerca di sconfiggerlo definitivamente, ma nel corpo a corpo questa volta è Tifeo ad avere la meglio. Grazie alla propria massa riesce infatti ad accerchiare Zeus e a immobilizzarlo. Il mostro taglia i tendini delle braccia e delle gambe del dio, se lo carica sulle spalle e ne porta il corpo fino in Cilicia dove lo rinchiude in una caverna. Poi nasconde tendini e falcetto.

Si potrebbe credere che tutto sia ormai perduto e che stavolta a prevalere sia il mondo del disordine. Infatti il colosso sta là, assai contento e pienamente soddisfatto si erge davanti al povero Zeus che è invece chiuso nella caverna,

incapace di muoversi, privo di energie, con i tendini delle braccia e delle gambe recisi, senza il suo falcetto. Ma come è già una volta accaduto per Zeus e gli Olimpici, sono la furbizia, l'astuzia, la menzogna, l'inganno e l'intelligenza a prevalere.

Hermes ed Egipan riescono a recuperare i tendini di Zeus

all'insaputa di Tifeo. Il re degli dei li rimette al loro posto, quasi fossero bretelle, e si riappropria anche della sua saetta. Quando Tifone, che si era addormentato, si risveglia e si rende conto che Zeus non è più nella caverna, il combattimento riprende con maggiore forza anche se è ormai chiara la sconfitta definitiva del mostro.

Altre versioni, molto simili, raccontano di come Zeus è momentaneamente vinto, fatto prigioniero e lasciato senza forza e senz'armi. E lo scaltro Cadmo a sventare le manovre del mostro. Tifone, che pensa che tutto sia ormai definitivamente stabilito, si proclama re dell'universo e annuncia di voler far tornare al potere le divinità primitive: vuole liberare i Titani e cancellare così il regno di Zeus. Re bastardo, re zoppo, Tifone è il re del disordine che detronizza Zeus, il re della giustizia. In quel momento Cadmo inizia a suonare il flauto, Tifone si invaghisce della sua musica. L'ascolta, dolcemente si assopisce e cade in un sonno profondo. Ricordandosi di numerose storie che raccontano di come Zeus facesse allevare ed educare dei mortali che lo deliziassero con musica e poesia, Tifone vuole fare lo stesso e propone a Cadmo di diventare il suo cantore, non tanto il cantore dell'ordine olimpico, ma piuttosto quello del caos. Cadmo accetta la proposta ma chiede in cambio di poter avere uno strumento musicale migliore così da cantare ancor più dolcemente.

- Di cosa hai bisogno ? - chiede Tifone
- Avrei bisogno di corde per la mia lira.
- Ho quello che fa per te, delle corde eccezionali, - annuncia Tifone andando subito a cercare i nervi di Zeus.

Cadmo inizia a suonare in modo assolutamente sublime, tanto che Tifone si addormenta e, approfittando di questa ottima occasione, Zeus riprende le corde della lira, o meglio si riappropria dei suoi stessi nervi, li rimette al loro posto, afferra la saetta e si appresta ancora una volta a combattere. Non appena Tifone, l'anti-re, la contraffazione del monarca dell'universo, si risveglia, Zeus rientrato in pieno possesso delle forze, può nuovamente attaccarlo e vincerlo.

C'è anche un'altra storia in cui l'astuzia gioca un ruolo simile, ma in cui Tifone non è più visto quale bestia multiforme e colossale, quanto piuttosto come un animale acquatico, una singolare balena dalle dimensioni talmente eccezionali da occupare tutto lo spazio del mare. Si narra che Tifone viveva in una grotta marina, dove era impossibile combattere con lui perché la saetta di Zeus non era in grado di raggiungere il fondo del mare. Un'astuzia è ancora una volta necessaria per ribaltare e risolvere la situazione. Dal momento che si tratta di un animale dotato di un feroce appetito, Hermes, protettore dei pescatori - colui che ha insegnato al figlio Pan come pescare -, prepara un pranzo a base di pesce per adescare il mostro marino. Tifone esce infatti dal suo antro e si riempie a tal punto la pancia che, una volta che vuole tornare nel suo nascondiglio, non è più in grado di farlo, tanto è ingrassato. Arenato infine sulla spiaggia, il mostro rappresenta un bersaglio ideale per Zeus che non fa nessuna fatica ad abbatterlo.

Queste storie, forse un po' bizzarre, veicolano tutte una stessa morale. Nel medesimo istante in cui la sovranità sembra stabilita una volta per sempre, sopravviene invece una crisi del potere assoluto. Una potenza, che rappresenta tutto ciò contro cui l'ordine è stato istituito - caos, mescolanza, disordine - si palesa e minaccia il signore del mondo che appare inerme e disarmato e per riappropriarsi del trono deve avvalersi dell'aiuto di personaggi secondari. Comparsa che con la loro aria un po' trasandata, all'apparenza poco temibili, non sembrano intimorire le forze del disordine che infatti non si curano di loro. Eppure, sono proprio queste divinità minori, o anche semplici mortali, a permettere a Zeus, con i loro astuti espedienti, di riprendere il sopravvento e di conservare il potere assoluto.

Zeus detiene forse definitivamente il potere ? Non ancora. La storia che narra di come si stabilizzi l'egemonia di Zeus ha un'appendice: il racconto di un nuovo combattimento contro alcune creature chiamate Giganti.

Vittoria sui Giganti

Creature non del tutto umane, né del tutto divine, i Giganti possiedono uno statuto intermedio. Sono giovani guerrieri che simboleggiano, nell'universo, la funzione della guerra, l'ordine militare in rapporto a quello reale di Zeus. Per la forza e la violenza messe in atto, si assimilano ai Centobraccia che possiedono anch'essi alcuni aspetti propri della potenza guerriera. Ma mentre si è già visto come i Centobraccia siano passati dalla parte di Zeus sottoponendosi a lui e riconoscendone l'autorità, i Giganti si chiedono perché non sono loro a detenere il potere assoluto, visto che rappresentano la forza delle armi, la violenza allo stato puro, il vigore del corpo, la giovinezza e la baldanza fisica. È il motivo principale che scatena la guerra dei Giganti.

Si tratta di una guerra assai pericolosa, perché anche i Giganti sono nati dalla Terra. In molti racconti li vediamo nascere direttamente come combattenti già adulti. Non sono né fanciulli né ragazzi e men che mai vecchi: non appena spuntano dalla Terra si presentano nelle vesti di giovani guerrieri fatti e finiti. Fanno il loro ingresso nel mondo già completamente armati, con il casco e la tenuta oplitica, brandendo in una mano il giavellotto e nell'altra il gladio. Subito dopo la nascita si battono gli uni contro gli altri, quindi si alleano per entrare poi in guerra con gli dei. In tale lotta, così spesso descritta e rappresentata, si vedono gli dei olimpici intervenire contro i Giganti. Atena, Apollo, Dioniso, Era, Artemide, Zeus ognuno combatte con le proprie armi. Ma Gaia spiega a Zeus che gli dei non riusciranno mai a vincere gli avversari: e così è. Sebbene gli Olimpici infliggano

danni ingenti ai Giganti, non riescono mai a sbaragliarli del tutto. E, nonostante le ferite e le perdite, i Giganti si lanciano sempre all'attacco. Il vigore dei Giganti corrisponde a quello di un'età della vita per sempre rinnovata: il pieno della virilità guerresca. Gli dei olimpici, per vincere i Giganti, hanno bisogno dell'aiuto di una creatura che non sia divina. Zeus è nuovamente costretto a chiedere l'appoggio di un semplice mortale. E naturale che sia così perché i giovani Giganti, che non sono mai stati bambini e non saranno mai vecchi, possiedono le sembianze di esseri umani e combattono gli dei senza che questi possano mai annientarli. A metà strada fra mortalità e immortalità, il loro statuto è tanto indeciso come può esserlo quello di un ragazzo nel fiore della giovinezza: non è ancora un uomo fatto, ma non è neppure più un bambino. Così sono anche i Giganti.

I frutti effimeri

Per portare a compimento i propri sforzi, gli Olimpici si assicurano l'appoggio di Eracle. Non si tratta di un dio vero e proprio, non è ancora salito sull'Olimpo, è semplicemente nato dall'unione di Zeus con una mortale: Alemena.

Quindi è anche lui un mortale. Eracle si scaglia immediatamente all'attacco provocando danni alla razza, alla tribù, alla phyle dei Giganti, al popolo dei Giganti, eppure nonostante ciò la battaglia non si può dire risolta. Ancora una volta il ruolo di Gaia è ambiguo: la madre terra non vuole che le sue creature, nate da lei già belle e armate, vengano annientate. Parte così alla ricerca di un'erba che cresce la notte, di una pianta capace di dare l'immortalità, e una volta trovata la coglie fino al sopraggiungere dell'alba con l'intenzione di offrirla ai Giganti per renderli immortali. Gaia spera che gli Olimpici tengano conto di una tale giovinezza ribelle, che scendano a patti con essa senza volerla più annientare. Ma Zeus, venuto a conoscenza delle sue intenzioni, la precede. Poco prima del sorgere dell'alba, prima che la luce illumini il prato svelando la presenza delle piantine, Zeus le coglie tutte, non lasciandone alcuna traccia sul terreno. Per i Giganti, che non possono nutrirsene, non resta che la morte certa.

Tale dettaglio si ricollega a un altro che viene talvolta attribuito alla storia dei Giganti, talvolta a quella di Tifone. Si racconta che Tifone fosse alla ricerca di un pharmakon, di un filtro insieme veleno e medicina. Tale pozione, capace sia di uccidere sia di guarire dalla malattia chiunque la ingerisse, era custodita dalle Moirai, Moire, divinità femminili che presiedono

alla ripartizione dei destini. Le Moire offrono a Tifone una droga facendogli credere che possieda il potere di procurare l'immortalità e gli promettono una forza e un'energia dieci volte più grande, nonché la vittoria su Zeus. Tifone beve tutto di un fiato la pozione, ma non sa che le dee gli hanno fatto prendere ciò che chiamano «frutto effimero», una pianta cioè destinata ai mortali. Si tratta del nutrimento degli umani, di coloro che vivono di giorno in giorno e le cui forze diminuiscono con il tempo. I frutti effimeri rappresentano il marchio della mortalità: al posto del nettare e dell'ambrosia, del fumo dei sacrifici che gli uomini fanno salire al cielo, il cibo effimero rende Tifone fragile, vulnerabile, proprio come un umano. Così è anche per i Giganti che conoscono ugualmente la fatica e la vulnerabilità, mentre ignorano la vitalità costante e sempre splendente degli dei. Ben si comprende come in tutte queste storie esista sempre, in sottofondo, l'idea di un universo divino dotato di privilegi propri. Il nettare e l'ambrosia sono il simbolo, come alimenti, dell'immortalità. Zeus ha concesso ai Ciclopi e ai Centobracia il cibo dell'immortalità perché essi siano dei in tutto e per tutto e stiano al suo fianco. A quanti ambiscono al suo trono offre invece un nutrimento effimero, lo stesso che mangiano tutti gli esseri mortali e vulnerabili. Quando, nella battaglia, la vittoria appare incerta, Zeus non esita a far assumere ai propri avversari un cibo che li renda deboli e fragili, esattamente come sono gli uomini.

Il tribunale sull'Olimpo

Al termine della guerra contro i Giganti, il regno di Zeus è infine saldamente insediato: le divinità che hanno combattuto al suo fianco dispongono per sempre dei privilegi di cui sono stati beneficiari. Possiedono ad esempio il cielo, un luogo che conosce soltanto la luce, la luce pura. Nelle profondità della terra si trova invece la notte, regnano le tenebre, il Tartaro o l'Ade: qui gli dei sono vinti, i mostri domati, i Giganti ormai ridotti all'immobilità, sono legati o addormentati come Crono. In un certo senso sono come fuori gioco, quasi fuori dal mondo. A parte gli dei, il cosmo è abitato da uomini e animali, creature che conoscono la notte e il giorno, il bene e il male, la vita e la morte. La loro esistenza è intrecciata alla morte, così come lo sono i cibi deperibili di cui si nutrono.

Osservando da vicino il continuo di questa nostra storia può nascere spontaneo un pensiero: perché potesse esistere un mondo differenziato, con le sue gerarchie e le sue strutture organizzate, si è reso necessario un primo atto di ribellione: la mutilazione di Urano per mano di Crono. In quel preciso istante Urano ha lanciato una maledizione contro i suoi figli, la minaccia di una colpa da scontare, di una tisis da pagare. Da allora in poi il corso del tempo si è mostrato fatto anche di contrasti, di luci e ombre: vi è posto per il male e la vendetta, per le Erinni che hanno l'incarico di far espiare le colpe, per le Chere che con i loro denti bianchi e le unghie lunghe e aguzze portano via l'eroe quando muore. Sono state le gocce di sangue cadute dal membro mutilato di Urano a generare le forze della violenza in tutto quanto il mondo, ma le cose sono ancora più complicate e più ambigue. Esiste una sorta di legame fra le forze notturne che

hanno invaso l'universo in ragione del primo atto fondatore di un cosmo organizzato -la mutilazione di Urano - e le forze dell'accordo e dell'armonia. Da una parte troviamo schierati le Erinni, i Giganti e le Ninfe della guerra, dall'altra Afrodite.

Caos ha generato la Notte, e la Notte ha dato vita a tutte le forze del male. Lo schieramento delle forze malvagie comprende innanzitutto la morte, le Parche, le Chere, l'omicidio, la strage, la carneficina, e quindi tutti i mali come l'Afflizione, la Fame, la Fatica, la Lotta, la Vecchiaia. Fra le maledizioni che incombono sull'universo vanno poi annoverate Apate, l'Inganno, e Philotes, l'Unione amorosa; è stata la notte che le ha generate a fianco di Omicidio e Strage. Una siffatta congrega di donne nere invade precipitosamente l'universo trasformando il mondo da spazio armonioso a luogo di terrori, crimini, vendette e falsità. Ma se sbirciamo la discendenza di Afrodite, ritroviamo comunque, a fianco di forze positive anche forze negative. Ci sono Eros e Imero, Dolce piacere e Affetto - e da questa parte va tutto bene -, ma ci sono anche le bugie o gli inganni, exapatai, le trappole di seduzione celate nel cicaleccio delle fanciulle e c'è, di nuovo, la Tenerezza amorosa, Philotes. '

Fra la sfera delle forze di unione, di consenso e garbo capeggiate da Afrodite, e la stirpe della potenza notturna che ha generato tutti i mali possibili, si verificano spesso incroci, intersezioni, duplicati. Fra i figli della notte figurano ad esempio i propositi seduttori e l'unione amorosa, come nel seguito di Afrodite si annoverano i sorrisi ricchi di fascino delle fanciulle a fianco alle menzogne nelle unioni amorose. L'uomo abbindolato e schernito può trovarvi l'infelicità. Non è tutto bianco da una parte e tutto nero dall'altra, l'universo così delineato è il risultato di un eterno mescolarsi di contrari. Stuzzicando l'ira delle potenze vendicatrici, la Notte offre il suo contributo per rischiare un ordine offuscato dalle colpe, mentre da parte sua, l'Afrodite luminosa, l'Afrodite d'oro, si sdoppia in un'Afrodite nera, Melainis, in un'Afrodite notturna, tenebrosa, che ordisce i propri inganni nell'oscurità. Ordinando l'universo, Zeus dimostra

una cura particolare ad allontanare dal mondo divino la notte, l'oscurità, il conflitto. Il suo intento è creare un regno in cui, se gli dei litigano, la loro disputa non può comunque sfociare in conflitto aperto. Ha scacciato la guerra dal territorio divino e l'ha inviata agli uomini. Tutte le potenze malvagie che Zeus ha espulso dal mondo olimpico, formeranno il tessuto quotidiano dell'esistenza umana. Zeus ha domandato a Poseidone di costruire una triplice muraglia di bronzo affinché la porta del Tartaro resti sempre chiusa saldamente e la Notte e le altre forze del male non possano mai più salire fino al cielo. Sì, certo, queste continuano ad esistere nel mondo, ma Zeus ha preso le proprie precauzioni.

Se fra gli dei sorge una disputa che potrebbe degenerare in rissa, eccoli allora tutti invitati a una grande festa: naturalmente viene convocato anche Stige che subito accorre recando una brocca d'oro colma delle acque del fiume infernale.

Le due divinità in disaccordo prendono in mano la brocca e versandone il contenuto a terra fanno una libagione, bevono un po' dell'acqua e promettono a vicenda, con giuramento solenne, di non essere responsabili della disputa e che la loro causa è giusta. Naturalmente uno dei due non dice la verità. Colui che mente, non fa in tempo a sorseggiare l'acqua divina che già cade in coma, in una specie di profondo letargo. Il suo stato è simile a quello delle divinità vinte, come Tifone o i Titani giace senza respiro, privo del proprio ardore e vitalità. Non è morto, perché gli dei sono immortali, ma ha perso tutti i privilegi divini, non può più muoversi, non ha più nessun potere, è momentaneamente messo fuori gioco. Il suo stato lo costringe a vivere come se fosse fuori dal cosmo, a restare ai margini dell'esistenza divina, in un letargo che dura molto tempo. Questo periodo viene chiamato dai Greci «grande anno». Al suo risveglio, la divinità non ha diritto di partecipare ai banchetti, né di bere il nettare e l'ambrosia. Trasformato in un essere non ancora mortale ma neppure più veramente immortale, la sua situazione è simile a quella dei Titani, dei Giganti o di Tifone: è un escluso.

Per dirlo con altre parole, in un mondo divino così diversificato e multiplo, Zeus ha previsto e prevenuto i pericoli dei conflitti. Stando ben all'erta, non ha solo istituito un ordine politico, ma ne ha costituito anche uno quasi giuridico, in modo che una disputa non rischi di far vacillare le colonne del mondo. Le divinità colpevoli sono espulse dall'Olimpo fino a quando non hanno scontato la loro pena e anche al risveglio del quasi letargo non riacquistano subito il diritto al nettare e all'ambrosia, ma devono pazientare per un periodo lungo circa dieci volte la durata della loro pena. L'ordine regna ormai presso gli dei, ma non si può ancora dire lo stesso per gli uomini.

Un male senza rimedio

Tifone è vinto, annientato e seppellito sotto un pesante cumulo da Zeus, anzi la sua spoglia è stata forse inviata là dove sono rinchiusi anche i Titani: nel Tartaro. Niente di strano visto che Tifone è figlio del Tartaro. Continua a giacere sotto quell'enorme blocco roccioso che gli è stato gettato addosso, o forse resta sepolto nelle profondità dell'Etna. Tifone è prigioniero del vulcano, si trova sotto di lui, là dove le sue fondamenta si radicano al suolo, incatenato saldamente alla sua base che di tanto in tanto sprigiona un po' di fumo, un po' di lava incandescente, qualche lingua di fuoco vera e propria. Sono le ultime braci provocate dal fulmine di Zeus che continuano ad ardere ? O si può invece parlare di una ribellione da parte di Tifone ? Nel caso che fosse proprio Tifone a manifestarsi nelle scosse telluriche dell'Etna e nella lava a partire da un ribollire del sottosuolo che preme per salire in superficie, ciò dimostrerebbe che l'immagine di Tifone quale forza del disordine è un simbolo ancora molto forte che né la sconfitta, né l'immobilizzazione forzata, né la sua morte hanno potuto scalfire o cancellare.

Una delle versioni di questo racconto, degna di essere sottolineata, narra che dalla spoglia di Tifone fuoriescono poi venti forti e terribili burrasche, quali manifestazioni, sulla superficie della terra e sul pelo dell'acqua, del potere di cui Tifone sarebbe stato capace se fosse risultato vincitore. Se Tifone avesse avuto la meglio su Zeus, un male senza rimedio, un male assoluto, si sarebbe impadronito dell'universo. Una volta vinto e messo fuori gioco, qualcosa di lui, tuttavia, resta ancora; qualcosa che non si trova più presso gli dei, ma ha eletto la

propria dimora presso i poveri umani. All'improvviso e in modo del tutto imprevedibile si liberano da Tifone venti violentissimi che, a differenza degli altri, non soffiano mai in una sola direzione.

Noto, Borea e Zefiro sono venti regolari, legati alla stella del mattino o a quella della sera, sono creature degli dei. Indicano ai marinai le rotte da seguire, tracciando come immense strade aeree sulla superficie della terra e del mare. Sull'acqua, che è uno spazio infinito, quasi un Caos liquido, i venti regolari indicano direzioni sicure in virtù delle quali i naviganti trovano scampo. Si tratta di venti che non soltanto soffiano nella stessa direzione, ma sono anche stagionali: Borea soffia in un certo periodo, Zefiro in un altro, di modo che i naviganti, quando devono partire, sanno qual è la stagione più propizia per affrontare un viaggio nella direzione scelta.

Ma esistono venti di natura opposta, che soffiando scatenano burrasche e sono sempre carichi di nebbie. Quando tali venti si abbattono sul mare tutto scompare, all'improvviso si fa notte e i naviganti perdono la rotta. Non ci sono più direzioni visibili, nessun punto di riferimento sicuro. I venti si trasformano in mulinelli che scompigliano tutto, di colpo non si riconosce più né est né ovest, non c'è più né alto né basso. Catturati dal vortice, fermi e immobili al centro di uno spazio ormai in preda al caos, i naviganti sono perduti, cadono in mare, affogano. Questi venti nascono direttamente da Tifone, sono il sigillo che egli continua a imprimere sull'universo, innanzitutto sulle rotte marine, ma poi anche sulla terraferma. Le burrasche infatti, così improvvise e imprevedibili, non si scatenano soltanto sul mare, ma distruggono anche i raccolti, sradicano gli alberi, vanificano il lavoro degli uomini. Le culture e i raccolti, pazientemente preparati e accumulati, vengono spazzati via: Tifone è senza dubbio un male senza rimedio.

Si capisce dunque come la vittoria di Zeus non impedisca definitivamente a Tifone di mostrarsi e di imperversare nel cosmo

come forza del caos; gli Olimpici lo hanno cacciato dalla sfera divina e spedito presso gli uomini, qui si è congiunto con la discordia, la guerra e la morte. Bandendo dal loro dominio tutto ciò che appartiene al mondo del primordiale e del disordine, gli dei non lo hanno cancellato, ma soltanto allontanato da loro. È infatti presso gli uomini che Tifone ora imperversa con violenza, lasciandoli completamente indifesi. Si tratta di un male senza rimedio contro cui, per riprendere una formula propria dei Greci, non c'è nessun appello.

L'età dell'oro : uomini e dei

Zeus siede sul trono e da lassù domina l'intero universo. Il mondo possiede un proprio ordine. Gli dei si sono dati battaglia, alcuni di loro hanno trionfato. Tutto quanto esisteva di malvagio nel cielo etereo è stato cacciato via, o imprigionandolo nel Tartaro, o spedendolo sulla terra, presso i mortali. E agli uomini, che cosa accade ? Che cosa ne è di loro ?

La storia ha inizio non proprio con l'origine del mondo, ma piuttosto nel momento in cui Zeus è già re, quando il mondo divino ha trovato cioè un suo ordine e una sua stabilità. Gli dei non vivono unicamente sull'Olimpo, ma dividono con gli uomini degli angoli di mondo. Esiste in particolare un luogo in Grecia, vicino a Corinto, una pianura, a Mekone, in cui uomini e dei vivono insieme, mescolati gli uni con gli altri. Banchettano in compagnia, siedono alla stessa tavola, partecipano a feste comuni: ciò significa che per uomini e dei che vivono insieme, ogni giorno è un giorno di festa e di felicità. Si mangia, si beve, si sta in allegria, si ascoltano le Muse cantare la gloria di Zeus e le avventure divine. In poche parole: tutto procede nel migliore dei modi.

La pianura di Mecone è terra di ricchezza e abbondanza, tutto vi nasce spontaneo. Secondo il proverbio, basta possedere un piccolo appezzamento di terra in quella vallata perché arrivi la ricchezza, infatti Mecone non risente dei rischi del cattivo tempo né degli imprevisti di stagione. E' l'età dell'oro, quando dei e uomini non erano ancora separati, età dell'oro che a volte viene chiamata il «tempo di Crono», prima che si scateni la lotta fra Crono e i Titani da una parte, e Zeus e gli Olimpici dall'altra,

quando il mondo non è ancora in balia della violenza pura e semplice. E la pace, è un tempo prima del tempo. Anche gli uomini vi hanno il proprio posto, ma come vivono ? Non soltanto, come si è visto, partecipando agli stessi banchetti degli dei, ma anche senza conoscere nessuno dei mali che opprimono oggi la razza dei mortali, degli effimeri, di coloro che vivono alla giornata senza sapere cosa accadrà domani, e senza neppure provare una vera sensazione di continuità con quanto è accaduto ieri, che non smettono mai di cambiare, che nascono, crescono, si fanno forti, poi si indeboliscono e muoiono. In quel tempo, invece, gli uomini restavano eternamente giovani, le loro braccia e le loro gambe erano forti e belle esattamente come alla nascita, per loro non si poteva quasi parlare di una vera e propria nascita, era piuttosto come se spuntassero dalla Terra. Forse Gaia, Terra madre, li aveva generati così come aveva generato gli dei. O forse, più semplicemente, senza bisogno di porsi la questione della loro origine, essi erano da sempre mescolati agli dei, come gli dei. In quell'epoca, dunque, gli uomini non conoscevano né nascita né morte, ma soltanto l'eterna giovinezza. Non subivano i cambiamenti causati dal tempo che consuma le forze e che fa invecchiare. Dopo centinaia, forse migliaia di anni, sempre uguali a quando erano nel fiore dell'età, questi primi uomini si addormentavano, sparivano così come erano apparsi. Non c'erano più, eppure non si poteva veramente parlare di morte. Allora non c'erano nemmeno lavoro, malattie e sofferenza. Gli uomini non dovevano lavorare la terra: a Mecone, tutti i cibi, ogni bene, era a loro completa disposizione. La vita somigliava a quella che alcuni racconti attribuiscono agli Etiopi: ogni mattina trovavano una tavola imbandita sulla quale erano disposti e ben serviti cibo e bevande. Non soltanto i cibi, le carni, erano sempre pronte e le messi crescevano senza essere coltivate, ma addirittura tutte le vivande si presentavano già cotte. La natura offriva spontaneamente e naturalmente tutti i beni domestici più raffinati e curati. Così vivevano gli uomini in quei tempi lontani, all'insegna della più completa felicità.

Le donne non sono ancora state create, esiste il femminile, esistono le dee, ma non le donne mortali. Gli esseri umani sono soltanto maschi: così come non conoscono le malattie, la vecchiaia, la morte e il bisogno di lavorare, non conoscono l'unione con le donne. Non appena un uomo, per avere un bambino, ha bisogno di unirsi con una donna, creatura insieme simile e differente da sé, la nascita e la morte diventano la battaglia dell'umanità. Nascita e morte costituiscono due stadi di un'esistenza: perché non ci sia più morte bisogna che non ci sia più nascita.

A Mecone dei e uomini vivono insieme, riuniti, ma è venuto il momento della separazione. Il distacco ha luogo dopo che gli dei hanno concluso al loro interno la grande spartizione. La questione degli onori e dei privilegi riservati a ciascuno viene dagli dei inizialmente regolata con la violenza. Fra Titani e Olimpici la spartizione è il risultato di una lotta in cui ha finito per prevalere la forza bruta e il puro dominio, senza mezzi termini. Una volta conclusa la prima spartizione, gli Olimpici hanno cacciato i Titani nel Tartaro, hanno chiuso e ben serrato sopra le loro teste le porte della prigione sotterranea e notturna e quindi si sono installati tutti insieme nell'alto del cielo. Si è poi reso necessario regolare i problemi fra loro; Zeus ha avuto l'incarico di ripartire i poteri, e lo ha fatto non mediante un'imposizione violenta, ma cercando di raggiungere un accordo comune fra gli dei Olimpici. La divisione fra gli dei è ottenuta al termine sia di un conflitto aperto, sia di un accordo, se non proprio stipulato fra eguali, almeno fra alleati e parenti, partecipi di una medesima casa, parte di uno stesso conflitto.

Il mondo degli umani

Prometeo l'astuto

Come ripartire sorti e onori fra gli dei e gli uomini ? Qui l'uso di una violenza pura e semplice non è più concepibile. Gli esseri umani sono talmente deboli che basta un semplice buffetto per annientarli, mentre gli immortali, da parte loro, non possono accordarsi con i mortali come se fossero loro pari. Si impone allora una soluzione che non risulti né da un sovrappiù di forza né da un accordo fra pari. Per realizzarla, con mezzi necessariamente ibridi e distorti, Zeus si rivolge a un personaggio chiamato Prometeo, un essere tanto singolare e bizzarro quanto lo sarà l'espedito da lui escogitato per decidere e risolvere la contesa. Perché è Prometeo il prescelto del caso ? Perché nel mondo divino gode di uno statuto ambiguo, mal definito, paradossale. Viene chiamato Titano, mentre è in realtà il figlio di Giapeto che è fratello di Crono. È dunque il padre a essere un Titano. Prometeo non lo è in verità del tutto, senza per questo essere neppure un Olimpico, poiché non appartiene alla stessa discendenza. La sua natura è titanica, come quella del fratello Atlante, che sarà ugualmente punito da Zeus.

Prometeo è dotato di spirito di ribellione, malizioso e indisciplinato è sempre pronto a criticare. Perché Zeus lo incarica allora di sistemare la questione ? Perché Prometeo, Titano senza esserlo completamente, non ha combattuto contro Zeus a fianco dei Titani, è rimasto neutrale, non ha preso parte alla battaglia. In molte tradizioni si racconta anche che Prometeo lo ha aiutato e che anzi senza i suoi consigli - perché il Titano è scaltro e astuto - , il re degli dei non avrebbe di certo avuto la meglio. In tal senso

Prometeo è un alleato di Zeus. Un alleato ma non un associato, non ha infatti aderito al suo partito, è autonomo, agisce per proprio conto. Zeus e Prometeo hanno molti tratti in comune in quanto a intelligenza e temperamento. Sono entrambi caratterizzati da uno spirito sottile e scaltro e possiedono quella qualità che è incarnata da Atena presso gli dei e da Ulisse presso gli uomini: l'astuzia. L'uomo astuto riesce a tirarsi fuori da ogni situazione disperata, a trovare una via di uscita là dove pare non esserci sbocco alcuno e, pur di realizzare i propri disegni, non esita a mentire, a preparare trabocchetti in cui intrappolare l'avversario, a usare ogni malizia concepibile. Zeus è così e Prometeo non è da meno. Hanno questo tratto in comune, eppure una distanza enorme li divide. Zeus è un re, un sovrano che accentra nelle proprie mani tutto il potere. Su questo piano Prometeo non è assolutamente in rivalità con Zeus. I Titani erano i rivali degli Olimpici e Crono il rivale di Zeus, poiché Crono voleva restare il sovrano mentre Zeus voleva prendere il suo posto. Invece Prometeo non pensa affatto di diventare re e dunque non entra mai, per questo motivo, in competizione con Zeus. Il mondo creato da Zeus è un mondo della ripartizione, un universo gerarchizzato, organizzato in gradi, sulla base di differenze di condizione e di onori. Prometeo appartiene a tale mondo, ma vi occupa un ruolo molto difficile da definire. Ancora più complessa è la sua condizione dal momento che Zeus prima lo condannerà e lo farà incatenare, e solo in un secondo momento lo libererà e si riconcilierà con lui. Vicende alterne segnano nel suo destino personale un'oscillazione, un alto e basso continuo fra l'ostilità e la concordia con il sovrano. In poche parole, si potrebbe dire che Prometeo esprime in questo universo ordinato la contestazione interna. Non vuole assolutamente prendere il posto di Zeus ma, nell'ordine da lui stabilito, rappresenta questa piccola voce della contestazione, come un Maggio '68 sull'Olimpo, all'interno del mondo divino.

Prometeo ha un rapporto di complicità con gli uomini. La sua condizione è simile a quella umana, poiché gli esseri umani sono

anche creature ambigue che possiedono sia un aspetto divino - dapprincipio convivevano con gli dei -, sia un aspetto animale. Negli uomini, così come in Prometeo, coesistono dunque aspetti contraddittori.

Una partita a scacchi

Ecco la scena che si presenta ai nostri occhi. Gli uomini e gli dei sono riuniti come loro solito. Zeus è là, in prima fila, e incarica Prometeo di affrontare la spartizione. Come procederà Prometeo per assolvere il compito ? Innanzitutto conduce davanti agli dei un enorme bovino, che abbatte e poi taglia solo in due parti. Ciascuna di queste porzioni, così come è stata preparata da Prometeo, rappresenterà la differenza di condizione fra uomini e dei: il limite del taglio nella carne disegnerà la frontiera che separa gli uomini dagli dei. Come procede Prometeo? Esattamente come si fa di norma nei sacrifici greci: la bestia è abbattuta e scuoiata, quindi può iniziare il taglio. In particolare, una prima operazione consiste nel ripulire completamente le ossa lunghe, quelle delle zampe anteriori e posteriori, i cosiddetti ostea leuka, che si spolpano perché non vi restino attaccati pezzi di carne. Una volta portato a termine questo lavoro, Prometeo riunisce tutte le ossa bianche della bestia. Ne fa un mucchio e lo avvolge in un sottile strato di grasso bianco e appetitoso: ecco pronto il primo pacchetto. Poi Prometeo raccoglie tutti i krea, carni e viscere, la polpa che si mangia, e la avvolge nella pelle dell'animale. Il pacchetto così confezionato, con la pelle riempita di tutte le parti commestibili della bestia, viene a sua volta messo dentro la gaster del bue, nello stomaco, il ventre viscido, sporco e poco gradevole a vedersi.

Così si presenta infine la spartizione: da una parte il grasso bianco e appetitoso avvolge soltanto ossa bianche e spolpate e, dall'altra, un ventre dall'aspetto poco invitante contiene al suo

interno tutto ciò che è buono da mangiare. Prometeo prende le due porzioni così confezionati e le presenta sulla tavola davanti a Zeus: in base alla sua scelta si delinea la frontiera fra uomini e dei. Zeus guarda le due parti ed esclama: - Ah! Prometeo, tu che sei un furbacchione e un essere così scaltro hai fatto una divisione ben disuguale! - Prometeo lo guarda sorridendo un poco. Zeus, naturalmente, capisce che c'è sotto un qualche inganno astuto, ma accetta le regole del gioco. Gli viene proposto di scegliere il primo pacchetto, cosa che fa. Con aria molto soddisfatta, afferra dunque la parte più bella, il pacchetto di grasso bianco e appetitoso. Tutti lo guardano, ma una volta disfatto l'involto appaiono soltanto delle ossa bianche, pulite e completamente spolpate. Zeus prova una collera terribile contro colui che ha voluto ingannarlo.

Qui si conclude il primo atto della storia, che ne prevede almeno tre. Alla fine del primo episodio del racconto è stabilita la modalità con cui gli uomini entrano in contatto con la divinità: attraverso il sacrificio, come quello compiuto da Prometeo macellando la bestia. Sull'altare, fuori dal tempio, si bruciano aromi che sprigionano un fumo profumato, poi vi si depongono le ossa bianche. La parte che spetta agli dei sono le ossa bianche, ricoperte di grasso lucido, che salgono al cielo sotto forma di fumo. Agli uomini spetta il resto dell'animale che consumeranno sia grigliato, sia lessato. Su lunghi spiedi di ferro o bronzo gli uomini infilzano i pezzi di carne, in particolare il fegato, e altre parti scelte che fanno arrostitire direttamente sul fuoco, mentre altri pezzi ancora sono messi a bollire in grandi pentole. Arrostitire alcune parti, lessarne altre: gli uomini d'ora in poi devono mangiare la carne degli animali sacrificati e inviano agli dei la loro parte, cioè il fumo ricco di odori. La storia appena narrata potrebbe stupire, poiché sembra mostrare che Prometeo ha potuto ingannare Zeus, riservando agli uomini la parte migliore del sacrificio. Prometeo offre agli uomini la porzione commestibile, camuffata, nascosta sotto un'apparenza immangiabile, ripugnante, e agli dei riserva quella non

commestibile, avvolta, nascosta e dissimulata sotto l'aspetto di un grasso appetitoso e succulento. Nell'operare la divisione Prometeo agisce in modo menzognero poiché l'apparenza è una finzione. Il buono si cela sotto le sembianze del brutto, il cattivo prende l'aspetto del bello. Ma veramente Prometeo ha destinato agli uomini la parte migliore? Anche qui l'ambiguità resta. (Certo gli uomini ricevono le parti commestibili della bestia sacrificata, ma il fatto è che i mortali hanno bisogno di mangiare. La loro condizione è opposta a quella divina, non possono vivere senza nutrirsi di continuo. Gli uomini non sono autosufficienti, hanno bisogno di procurarsi risorse di energia dal mondo circostante, senza le quali deperiscono. Ciò che definisce gli umani è infatti proprio la necessità di mangiare il pane e la carne dei sacrifici, e bere il vino della vigna. Gli dei non hanno bisogno di mangiare, non conoscono né il pane, né il vino, né la carne degli animali sacrificati. Vivono senza doversi nutrire, o meglio assimilano soltanto degli pseudo-nutrimenti, il nettare e l'ambrosia, cibi divini che donano immortalità. La vitalità degli dei è dunque di natura diversa rispetto a quella umana. Quest'ultima è una sub-vitalità, una sub-esistenza, una sottospecie di forza: un'energia a intermittenza. Bisogna alimentarla in eterno. Non appena un essere umano ha fatto un qualche sforzo, subito si sente stanco, spossato, affamato. Per dirla in altre parole, nella divisione fatta da Prometeo, la parte migliore è proprio quella che, sotto l'apparenza più appetitosa, nasconde invece le ossa spolpate. Le ossa bianche rappresentano proprio quello che l'animale o l'essere umano possiede di veramente prezioso, di non mortale; le ossa non rischiano di putrefarsi, esse disegnano l'architettura del corpo. La carne si disfa, si decompone, ma lo scheletro rappresenta l'elemento di continuità. Tutto quello che in un animale non è commestibile, è anche ciò che non è mortale, l'immutabile, ciò che, di conseguenza, più si avvicina al divino. Agli occhi di chi ha inventato questa storia le ossa appaiono ancor più importanti, poiché contengono il midollo, quella molle sostanza che, per i Greci, è in relazione con il cervello e anche

con il seme maschile. Il midollo rappresenta la vitalità di un animale nella sua continuità, di generazione in generazione, e assicura la fecondità e la progenie. Il midollo è il segnale che si è portatori di prole e non individui isolati. Ciò che, attraverso la farsa architettata da Prometeo, viene offerto agli dei è la vitalità dell'animale, mentre quello che ricevono gli uomini, la carne, non è che il suo cadavere. Gli uomini sono costretti a nutrirsi di un pezzo di animale morto; il tratto di mortalità che li segna a partire da tale spartizione è decisivo. Gli umani sono, d'ora in poi, i mortali, gli effimeri, in opposizione agli dei che sono i non-mortali. Dopo questa spartizione del cibo, gli esseri umani sono marchiati con il sigillo della mortalità, gli dei con quello dell'immortalità. Finale che Zeus aveva ben previsto. Se Prometeo avesse fatto semplicemente due parti, da un lato le ossa e dall'altro la carne, allora Zeus avrebbe potuto scegliere le ossa e la vita dell'animale. Ma poiché tutto era invece falsato da apparenze ingannevoli, la carne era nascosta nella gaster, nel ventre, e le ossa celate sotto uno strato di grasso lucente, Zeus ha capito che Prometeo voleva ingannarlo. Decide dunque di punirlo. Naturalmente, in tale battaglia all'ultima astuzia che si ingaggia fra Zeus e il Titano, ciascuno tenta di farsi beffa dell'altro, ognuno gioca una specie di partita a scacchi, colpi e finte per disorientare l'avversario, ridurlo in scacco matto. Alla fine Zeus ha la meglio in questo conflitto, ma è stordito dalle astuzie del Titano.

Un fuoco mortale

È nel corso del secondo atto che Prometeo sconterà il suo inganno. A partire da quel giorno Zeus decide di nascondere agli uomini il fuoco e contemporaneamente il grano. Come in una partita a scacchi, una mossa risponde all'altra: Prometeo aveva nascosto la carne dentro ciò che appariva ripugnante e le ossa invece dentro ciò che sembrava a prima vista appetitoso. Zeus, adesso, sta per vendicarsi. Nel quadro di una spartizione fra dei e umani, Zeus vuole togliere agli uomini ciò che in precedenza era a loro completa disposizione. Prima potevano disporre liberamente del fuoco, perché il fuoco di Zeus, il fuoco del fulmine, si trovava sulla cima di alcuni alberi, i frassini, da cui gli uomini potevano prenderlo a proprio piacimento. Il medesimo fuoco circolava fra gli uomini e gli dei grazie alla mediazione di questi alberi tanto alti sui quali Zeus lo deponeva. Come gli uomini disponevano del fuoco, così, con la stessa naturalezza, avevano anche i cibi, i cereali che nascevano spontanei o le carni che si presentavano già belle e cotte. Zeus nasconde il fuoco, situazione tanto più spiacevole poiché gli uomini hanno a disposizione la carne dell'animale sacrificato e vorrebbero poterla cuocere. I mortali non sono infatti né cannibali né belve che divorano la carne cruda: gli uomini mangiano la carne soltanto cucinata, arrostita o lessata che sia. Restare senza fuoco è per gli uomini una vera e propria sventura, Zeus se ne compiace in cuor suo. Prometeo escogita allora una mossa difensiva. Facendo finta di niente, sale al cielo, come un viaggiatore che passeggia con una pianta stretta in mano, un ramo di ferola, ben verde all'esterno. La ferola possiede una proprietà particolare, presenta una

struttura in un certo senso opposta a quella degli altri alberi. Mentre gli alberi sono secchi all'esterno, dalla parte della corteccia, e umidi all'interno, dove circola la linfa, la ferola è invece umida e verde all'esterno ma completamente secca all'interno. Prometeo si impossessa di un seme del fuoco di Zeus, sperma pyros, e lo nasconde nell'incavo della sua ferola. La pianta comincia a bruciare all'interno lungo tutto il gambo. Nel frattempo Prometeo ritorna sulla terra, sempre fingendosi un viaggiatore svagato che passeggia con la sua ferola come parasole. Ma intanto all'interno della pianta il fuoco brucia. Prometeo dona agli uomini questo fuoco ricavato da un seme di quello celeste e loro subito vi accendono i propri focolari e cuociono la carne. Zeus, disteso lassù in alto nel cielo, tutto felice della mossa che ha messo a segno nascondendo il fuoco, ne vede all'improvviso brillare il bagliore in tutte le case. Il dio è colto da furore.

Si noti che qui Prometeo utilizza lo stesso espediente di cui si è già servito per la spartizione del sacrificio, gioca nuovamente sull'opposizione fra dentro e fuori, sulla differenza fra l'apparenza esteriore e la realtà interiore.

Insieme al fuoco, Zeus aveva nascosto agli uomini anche bios, la vita. La vita, o meglio il nutrimento della vita, i cereali, il grano, l'orzo. Non dà più agli uomini il fuoco, non dà più loro neppure i cereali. Al tempo di Crono, nel mondo di Mecone, il fuoco era a completa disposizione degli uomini sulle loro finestre, i cereali nascevano spontanei, non era necessario lavorare la terra. Il lavoro non esisteva, non c'era la fatica. L'uomo non doveva partecipare in prima persona alla raccolta, non era sottoposto né a sforzo, né tantomeno a sfinimento per ottenere i beni necessari al proprio sostentamento. Ora, invece, per decisione di Zeus, ciò che prima era spontaneo diventa laborioso, difficile da ottenere. Il grano viene addirittura nascosto.

Come Prometeo ha dovuto occultare un seme di fuoco nella sua ferola per portarlo fino agli uomini, così i poveri umani dovranno d'ora in poi nascondere il seme del grano e i chicchi d'orzo nel ventre della terra. E necessario tracciare un solco nella

terra e piantare il seme perché la spiga germogli. In breve, è l'agricoltura a diventare indispensabile. Si tratterà di guadagnarsi il pane con il sudore della fronte, stando piegati sui solchi e gettandovi i semi. Ma si tratterà anche di stare attenti a conservare il seme da un anno all'altro, a non consumare subito tutto il raccolto prodotto. Il contadino terrà in casa delle giare in cui conservare il raccolto che non dovrà essere consumato interamente. Sarà indispensabile avere una provvista di cibo perché, soprattutto a primavera, nel passaggio difficile tra l'inverno e il nuovo raccolto, gli uomini non si trovino completamente sprovvisti del necessario.

Come c'era lo sperma del fuoco, c'è lo sperma del grano. Gli uomini sono ormai obbligati a vivere lavorando. Dispongono nuovamente di un fuoco, ma si tratta di un fuoco che, come il grano, non è più quello di un tempo. Il fuoco che Zeus ha nascosto è il fuoco celeste, quello che brilla in permanenza nella sua mano, senza mai affievolirsi, senza mai venir meno: un fuoco immortale. Il fuoco di cui dispongono ora gli uomini a partire da questo seme, è piuttosto un fuoco che è «nato» poiché è generato da un seme e, di conseguenza, è un fuoco che muore. Bisogna infatti darsi da fare per mantenerlo, bisogna vegliare su di lui. Bene, questo fuoco possiede un appetito simile a quello dei mortali. È un fuoco affamato, se non viene alimentato in continuazione, si spegne. Gli uomini ne hanno bisogno non soltanto per riscaldarsi, ma anche per mangiare, dal momento che, contrariamente agli animali, non si nutrono di carne cruda. La loro alimentazione prevede delle regole precise, dei rituali da seguire che implicano la cottura dei cibi. Per i Greci, il grano è una pianta cotta dal calore del sole, ma anche dall'intervento dell'uomo. Il fornaio cuoce il grano mettendolo in forno. Il fuoco è quindi veramente il simbolo della cultura umana. Il fuoco di Prometeo, rubato con astuzia, è proprio un fuoco «tecnico», un processo intellettuale, che differenzia gli uomini dalle bestie e ne consacra il carattere di creature civilizzate. E tuttavia, nella misura in cui il fuoco umano, contrariamente a quello divino, ha

bisogno di alimentarsi per vivere, ricorda anche l'aspetto di una belva che, quando si scatena, non può più fermarsi. Brucia tutto, non solo il nutrimento che gli viene dato, ma si appicca alle case, alle città, alle foreste; è come una bestia che arde, affamata, e che niente riesce a saziare. Con il suo carattere straordinariamente ambiguo, il fuoco sottolinea la specificità umana, ricorda di continuo la sua origine divina e nello stesso tempo la sua impronta bestiale: come l'uomo stesso anche il fuoco partecipa di entrambi.

Pandora ovvero l'invenzione della donna

A questo punto si potrebbe pensare che la storia sia conclusa, invece non lo è affatto. Il terzo atto ha inizio. Certo, gli uomini possiedono la civiltà, Prometeo ha svelato e consegnato loro tutte le tecniche. Prima del suo intervento gli umani vivevano come formiche nelle grotte, guardavano senza vedere, ascoltavano senza intendere, non erano niente, e poi, grazie a lui, sono diventati esseri civilizzati, diversi dagli animali, diversi dagli dei. Eppure la battaglia fino all'ultima astuzia, ingaggiata fra Zeus e Prometeo, non è ancora terminata. Zeus ha nascosto il fuoco, Prometeo glielo ruba; Zeus ha nascosto il grano, gli uomini lavorano per guadagnarsi il pane. Eppure Zeus non è ancora soddisfatto, lo scacco dato al suo avversario non gli appare ancora definitivo. Scoppiando a ridere, così come ama fare, Zeus gli prepara un nuovo tranello. Terzo atto.

Zeus convoca il dio Efesto, Atena, Afrodite e altre divinità minori come le Ore, le Horai. Zeus ordina a Efesto di bagnare un po' di creta con acqua e di modellare una specie di manichino in forma di partenos, di donna, o più precisamente di fanciulla, in età da marito ma non ancora sposata e che soprattutto non ha ancora avuto figli. Allora Efesto inizia a modellare la

statua dai tratti aggraziati di una vergine affascinante. Hermes la deve poi animare e darle la forza e la voce di un essere umano, e altre prerogative che vedremo meglio nel corso del racconto. Zeus chiede poi ad Atena e ad Afrodite di abbigliarla, di accrescere la sua bellezza con gli ornamenti di cui può adornarsi il corpo femminile, accessori preziosi, splendidi gioielli, fine biancheria, diademi. Atena le fa dono di un abito stupendo,

brillante e lucente come il grasso bianco che avvolgeva le ossa nel primo atto di questo racconto. La giovane vergine brilla come le stelle. Efesto posa sul suo capo un diadema da cui esce un velo da sposa. Il diadema è ornato con una decorazione dove sono rappresentate tutte le bestie che popolano il mondo, gli uccelli, i pesci, le tigri e i leoni. La fronte della fanciulla scintilla della forza e della vitalità di tutti gli animali. È uno splendore a vedersi, thauma idesthai, una meraviglia che paralizza di stupore e che innamora.

La prima donna è là, di fronte agli uomini e agli dei ancora riuniti. È un manichino confezionato, ma non secondo l'immagine di una donna, poiché donne ancora non ce ne sono. È lei la prima, l'archetipo della donna. Il femminile esisteva già poiché esistevano le dee, e questo essere femminile è modellato come una parthenos, come una dea immortale. Gli dei creano un essere fatto di terra e acqua, in cui viene immessa la forza di un uomo, sthenos, è la voce umana, phone. Ma Hermes le mette in bocca anche delle parole menzognere, la dota di uno spirito da cagna e di un temperamento da ladro. Il manichino, che è la prima donna e da cui ha avuto origine l'intera «razza delle donne», si presenta, così come è stato per le parti del sacrificio e per la ferola, con un aspetto esteriore ingannevole. Non la si può contemplare senza restarne rapiti, stupiti, quasi pietrificati. La sua bellezza la possiedono soltanto dee immortali, la sua apparenza è divina. Esiodo esprime bene tutto ciò quando dice che se ne resta abbagliati. La sua bellezza, messa ancor più in risalto dai gioielli, dal diadema, dall'abito e dal velo, è una pura estasi, un rapimento dei sensi. Da lei si sprigiona la charis, un fascino infinito, uno splendore sfavillante che travolge e soggioga colui che la osserva. La sua charis è senza fine, dalle molteplici sfaccettature, polle charis. Uomini e dei cadono vittime del suo fascino. Ma all'interno si nasconde ben altro; l'uso della parola le permette di diventare la compagna dell'uomo, di essere il suo doppio umano. Uomo e donna possono conversare, ma la donna non possiede la parola per dire il vero ed esprimere i propri

sentimenti: piuttosto per dire il falso, nascondere il vero nella menzogna e camuffare le proprie emozioni.

Dalla discendenza della Notte erano nati tutti i mali,¹ la morte, le stragi, le Erinni, certamente, ma anche ciò che intendiamo quando parliamo di «parole menzognere o seduttrici», di «unione o tenerezza amorosa». Ora Afrodite, fin dalla nascita, è accompagnata, nella stessa misura, da parole menzognere e da attrazione amorosa. Ciò che esiste di più notturno e ciò che è più luminoso, ciò che irradia felicità e la più nera lotta si ricongiungono sotto forma di queste bugie, di questa seduzione amorosa. Ecco dunque Pandora, luminosa come Afrodite, e simile a una figlia della Notte, tutta menzogne e civetteria. Zeus crea tale parthenos non per gli dei ma per i soli mortali. Come si era sbarazzato della disputa e della violenza inviandole presso i mortali, così destina loro anche la donna.

Prometeo si vede di nuovo vinto e ben comprende quale triste fardello spetti al povero genere umano che ha cercato di favorire. Come indica il suo stesso nome, Prometeo, egli è colui che comprende in anticipo, che prevede, così come suo fratello, che si chiama Epi-meteo, è colui che capisce dopo, epì, troppo tardi, colui che è sempre ingannato e deluso, che non vede mai niente di ciò che sta per accadere. Noi poveri mortali siamo così, un po' prometei e un po' epimetei,

facciamo previsioni, organizziamo piani e, molto spesso, le cose vanno in direzione contraria rispetto alle nostre attese, ci colgono impreparati e ci lasciano indifesi. Ebbene, Prometeo capisce cosa sta per accadere e previene il fratello dicendogli:

- Ascolta, Epimeteo, se mai gli dei ti inviassero un regalo, non lo accettare assolutamente e rimandalo subito indietro.

Epimeteo giura solennemente che non accetterà mai alcun regalo, ma gli dei, riuniti in consiglio, gli inviano un dono seducente, la fanciulla più affascinante che ci sia. Ecco, infatti, apparire davanti a lui Pandora, il regalo degli dei agli uomini. Pandora bussa alla sua porta. Epimeteo, pieno di meraviglia, abbagliato dalla sua bellezza, le apre e la fa entrare in casa sua. Il

giorno dopo è già sposato e Pandora insediata quale sposa presso gli umani. Hanno così inizio tutti i loro mali.

Ora l'umanità ha una natura duplice, non è più rappresentata dal solo genere maschile, ma da due sessi differenti, entrambi necessari alla discendenza umana. A partire dal momento in cui gli dei hanno creato la donna, gli uomini non sono più là d'emblée, adesso nascono dalle donne. Per riprodursi devono accoppiarsi. Cosa che innesca un diverso movimento nel tempo. Perché, secondo i racconti greci, la prima donna, Pandora, ha uno spirito da cagna e un temperamento da ladro ? La risposta si ricollega strettamente con le prime due parti del racconto. Come abbiamo detto, gli uomini non dispongono più di grano e fuoco in modo naturale e spontaneo come accadeva prima, senza cioè sforzo alcuno e senza interruzione. D'ora in poi la fatica entra a far parte dell'esistenza. Gli uomini conducono una vita difficile, misera, precaria, devono far fronte a limitazioni continue. Il contadino, nel suo campo, si china sempre e non raccoglie molto. Gli uomini non dispongono mai a sufficienza di nessun bene; bisogna dunque che siano economi e prudenti così da non consumare più del necessario. Ebbene, questa Pandora,

come tutto il genos, la «razza» delle donne mortali, ha proprio come caratteristiche peculiari l'essere sempre insoddisfatta, polemica e piena di rivendicazioni, assolutamente non morigerata. Non si accontenta del poco che c'è, vuole essere soddisfatta e appagata. E proprio a questo che si riferisce il racconto quando dice che Hermes ha dotato Pandora di una natura da cagna. Il suo spirito di cagna ha duplice natura. Innanzitutto è un appetito alimentare. Pandora ha sempre una fame da lupi, non smette mai di mangiare e non si alzerebbe mai da tavola, ha forse un vago ricordo di quell'epoca felice dell'età d'oro, a Mecone, in cui i mortali banchettavano ad ogni ora senza avere nient'altro da fare. In ogni focolare in cui si trova una donna, si insedia anche una fame da lupi insaziabile e divorante. E un po' quello che succede negli alveari, da un lato ci sono api laboriose che, fin dal primo mattino, volano nei campi, si posano

di fiore in fiore e raccolgono il miele che a sera portano poi nella loro arnia. Dall'altro lato ci sono i calabroni che non abbandonano mai la loro casa e non sentendosi sazi consumano tutto il miele pazientemente raccolto dalle operaie. Stessa scena nelle abitazioni degli umani, da una parte ci sono gli uomini che faticano e sudano nei campi, stanno curvi per scavare nuovi solchi, per controllare e raccogliere il grano, e dall'altra ci sono le donne che come i calabroni restano in casa e divorano il raccolto. Divorare e dar fondo a tutte le riserve di cibo è comunque la ragione principale per cui una donna cerca di sedurre un uomo. Ciò che la donna vuole è un intero granaio a propria disposizione. Grazie alle personali capacità seduttive, alle menzogne, alle moine e al suo «sedere attraente», come lo descrive Esiodo, ammalia il giovane scapolo con il fascino della seduzione, ma punta in realtà alla sua riserva di grano. E ogni uomo, Epimeteo primo fra tutti, completamente stordito e meravigliato dalle sue fattezze esteriori, si lascia catturare.

Le donne non possiedono soltanto questo appetito alimentare, pernicioso per la salute dei propri mariti che non riescono mai a soddisfarlo, ma sono anche caratterizzate da un appetito sessuale divorante. Sia Clitennestra, sia altre mogli famose per aver ingannato il proprio marito hanno infatti più volte affermato di essere state la cagna che veglia sulla casa. Ben inteso tale temperamento da cagna è da intendersi nel suo significato sessuale. Le donne - raccontano i Greci -, anche le migliori, quelle più equilibrate e dotate di senso della misura, possiedono tutte questa particolarità, sono state create con fango e acqua, per cui il loro temperamento appartiene all'universo umido, mentre quello degli uomini è piuttosto ricollegabile al secco, al caldo, al fuoco.

In alcune stagioni, in particolare quella che chiamiamo la canicola, la stagione del cane, quando Sirio, il Cane, è visibile in cielo, molto vicino alla terra, quando sole e terra sono in congiunzione, allora, dato che il caldo è particolarmente forte, gli uomini, secchi quali sono, cadono sposati e s'infiacchiscono,

mentre le donne, grazie alla loro umidità, sbocciano. In tale stagione le donne esigono dal proprio marito un'assiduità matrimoniale estenuante. Se Prometeo ha ordito un inganno astuto che consisteva nel rubare il fuoco a Zeus, quest'ultimo ricambia mandandogli la donna, sinonimo di fuoco predatore, creata per affliggere gli uomini. Infatti la donna, la sposa, è un fuoco che brucia il marito senza sosta, giorno dopo giorno, che lo consuma e lo fa invecchiare prima del tempo. Pandora è un fuoco che Zeus ha introdotto in tutte le case, una fiamma che arde continuamente gli uomini senza bisogno di essere accesa. Un fuoco rapinatore in risposta a un fuoco rubato. Cosa fare in

tali condizioni ? Se davvero la donna non è altro che un essere dotato di uno spirito di cagna, una bugiarda senza speranza, un'arpia che punta esclusivamente alle sostanze, con il suo «sedere attraente», che fa crepare di vecchiaia il marito, allora gli uomini avrebbero senza dubbio cercato di non sposarsi. Ma qui entrano in scena il fuori e il dentro, l'apparenza e la sostanza. La donna per il suo appetito animale, sessuale e alimentare, è una gaster, una pancia, un ventre, impersona in qualche modo il lato animale del genere umano, la sua bestialità. Come gaster, divora tutte le ricchezze del marito. Nel momento in cui Prometeo ha avvolto nella gaster la parte di cibo che ha riservato agli uomini, ha proprio colto nel segno. Anche in quel caso è rimasto vittima della propria astuzia. Il dilemma è ormai il seguente: se un uomo si sposa, la sua vita sarà quasi sicuramente un inferno, a meno di non trovare un'ottima moglie, circostanza che si dà assai raramente. La vita coniugale è dunque un inferno, mali si sommano a mali. Se invece un uomo non si sposasse, potrebbe avere una vita felice, avrebbe tutto a sazietà, non gli mancherebbe niente, ma in punto di morte a chi andrebbero le sue sostanze a lungo accumulate ? Il suo patrimonio andrebbe disperso e diviso fra persone per cui non provava particolare affetto. Se l'uomo si sposa è la catastrofe, ma se non lo fa è ugualmente un'altra forma di catastrofe.

La donna ha natura duplice. È la pancia, il ventre che divora tutto ciò che il marito ha faticosamente accumulato a costo di sofferenza, lavoro e fatica, ma il suo ventre è anche il solo capace di generare ciò che prolunga la vita di un uomo: un figlio. Il ventre della donna rappresenta i due opposti della vita umana, il lato notturno, l'inaridimento, ma insieme anche il lato consacrato ad Afrodite, quello che porta nuove nascite. La sposa incarna sia la voracità che divora, sia la fecondità che genera. Riassume in sé tutte le contraddizioni della nostra esistenza. Così come il fuoco anche il matrimonio è un marchio distintivo degli esseri umani: solo gli uomini si sposano. Il matrimonio li differenzia dalle bestie che si accoppiano così come mangiano, a caso, in libertà, come capita. La donna diventa l'emblema di una vita civilizzata; e nello stesso tempo è stata creata ad immagine e somiglianza delle dee immortali. Quando si guarda una donna, si vede in lei Afrodite, Era o Atena. La donna, in un certo senso, per la sua bellezza, la sua seduzione e la sua charis, testimonia la presenza del divino sulla terra. La donna congiunge la bestialità della vita umana con il suo lato divino, oscilla fra dei e bestie, ambiguità propria dell'umanità intera.

Lo scorrere del tempo

Affrontiamo adesso la storia come fosse un aneddoto. Pandora entra nella casa di Epimeteo e diventa la prima sposa nel mondo umano. Zeus le sussurra all'orecchio che cosa fare. Anche nella casa di Epimeteo, come in tutte le case dei contadini greci, c'è un gran numero di giare, e fra queste ce n'è una nascosta, la più grande, che non deve essere toccata. Da dove viene questo vaso misterioso ? Si narra che sia stato portato da alcuni Satiri, ma non se ne ha la certezza. Un giorno, non appena suo marito è uscito di casa, Zeus sussurra all'orecchio di Pandora di aprire la grande giara e di rimettere al posto il coperchio, subito, senza aspettare. Pandora ubbidisce. Si avvicina alle giare, che sono molto numerose; fra queste alcune contengono vino, altre grano e olio, in una parola tutte le riserve alimentari della casa. Pandora solleva il coperchio della giara nascosta e, all'istante, tutti i mali si diffondono nell'universo. Nel momento in cui Pandora rimette il coperchio, resta ancora all'interno del vaso la speranza, elpis, l'attesa di ciò che deve ancora accadere. Elpis non ha fatto in tempo ad uscire dal ventre della giara.

Per colpa di Pandora tutti i mali si diffondono nel mondo. Già la sua presenza incarnava ogni male, ora l'apertura della giara non fa altro che moltiplicarli. Di quali mali si tratta? Ce ne sono a migliaia: la fatica, le malattie, la morte, gli incidenti. Le disgrazie sono incredibilmente mobili, si spostano senza sosta, vanno da ogni parte, non restano mai nello stesso luogo. Contrariamente a Pandora, dolce a vedersi e piacevole ad ascoltarsi, i mali non sono mai visibili, non hanno forma e non fanno rumore. È stato Zeus a volere che non avessero né corpo né voce, così che gli uomini non

potessero anticiparli o evitarli; in questo modo i mali che gli uomini tentano di scampare dimorano acquattati nell'invisibile, indistinti. La donna, unico male che si può vedere e sentire, camuffata grazie alla seduzione sprigionata dalla sua bellezza, alla sua dolcezza e alle sue parole, inganna e affascina piuttosto che spaventare. Uno dei tratti tipici dell'esistenza umana è proprio la dissociazione esistente fra l'apparenza di ciò che si lascia vedere e udire, e la realtà. Ecco dunque la condizione umana così come Zeus l'ha lentamente macchinata in risposta alle astuzie di Prometeo.

Anche Prometeo non se la cava poi bene, Zeus lo costringe infatti fra cielo e terra, imprigionandolo su una montagna, incatenato saldamente a una colonna. Così colui che aveva consegnato agli uomini il loro cibo mortale; la carne, diventa ora nutrimento dell'aquila di Zeus, l'uccello che porta il fulmine del dio ed è messaggero della sua forza invincibile. È lui, Prometeo, che diventa la vittima, le carni tagliate nel vivo della carne. Tutti i giorni l'aquila di Zeus divora il suo fegato senza lasciarne una sola briciola, poi durante la notte l'organo ricresce. Tutti i giorni l'aquila si nutre della carne di Prometeo, e ogni notte quest'ultima si rigenera affinché l'animale possa trovare, al mattino, il suo pasto intatto. E così sarà fino a quando Eracle, con il consenso di Zeus, non libererà Prometeo, che riceverà poi una sorta di immortalità dalla morte del Centauro Chirone. Era quest'ultimo un eroe saggio e benevolo che aveva insegnato ad Achille e a molti altri eroi a essere invincibili. Chirone è dunque ferito, soffre moltissimo e la sua piaga non può guarire, ma essendo immortale, sebbene lo desideri, non può morire. Ha così luogo uno scambio. Prometeo, nato mortale, offre a Chirone il suo diritto alla morte e in cambio prende la sua immortalità. Entrambi sono liberi.

Prometeo è punito con le stesse armi con cui ha peccato. Dal momento che ha voluto offrire agli uomini la carne e in particolare il fegato - pezzo scelto dell'animale sacrificato perché è l'organo su cui si può leggere se gli dei hanno gradito il

sacrificio -, allora, per mezzo del suo fegato, diventa a propria volta il cibo preferito dall'aquila di Zeus. L'aquila è il simbolo del fulmine divino, è il porta-fuoco di Zeus, il folgorante. In un certo senso il fuoco rubato da Prometeo fa ritorno, per il tramite dell'aquila divina, sul suo fegato, così da ritagliarvisi uno scampolo di banchetto senza fine.

Vi è inoltre un altro dettaglio non privo di significato. Prometeo è un essere ambiguo, il suo ruolo nel mondo divino non è del tutto chiaro. La storia del fegato, che viene divorato ogni giorno e che durante la notte si rigenera di nuovo, mostra infatti che ci sono almeno tre tipi di tempo e di vitalità. C'è il tempo degli dei, l'eternità, in cui nulla accade, tutto è già presente, nulla scompare. C'è poi il tempo degli uomini, un tempo lineare che scorre sempre nella stessa direzione, si nasce, si cresce, si diventa adulti, si invecchia e si muore. Tutti gli esseri viventi sono sottoposti a questo secondo tempo. Come dice Platone è un tempo che procede in linea retta. C'è, infine, un terzo tempo, suggerito dal fegato di Prometeo, è un tempo circolare o che va a zigzag. Scandisce un'esistenza simile, per esempio, a quella della luna che cresce, cala fino a scomparire e poi rinasce, e lo fa all'infinito. Il tempo di Prometeo è simile ai movimenti degli astri, a quei movimenti circolari che si iscrivono nel tempo e permettono, attraverso loro, di misurarlo. Non è l'eternità degli dei, non è neppure il tempo terrestre, il tempo mortale, che scorre sempre in un'unica direzione. È un tempo che i filosofi potranno dire l'immagine mobile dell'eternità immobile. Lo stesso personaggio Prometeo, così come il suo fegato, sta a metà via fra il tempo lineare degli umani e l'eternità degli dei. La sua funzione di mediatore in questa storia appare assai chiaramente. Imprigionato fra cielo e terra, a metà di una colonna, in uno stato intermedio, Prometeo rappresenta la cerniera fra l'età, ormai così lontana, in cui dei e uomini vivevano mescolati, e regnava la non-morte, l'immortalità, e l'epoca dei mortali, ora separati dagli dei e sottoposti alla morte e al tempo che passa. Il fegato di Prometeo è, come gli astri, simile a ciò che

dà ritmo e misura all'eternità divina e che svolge così un ruolo di mediazione fra il mondo divino e quello umano.

Contrariamente a quanto ha immaginato Giraudoux in *La Guerre de Troie n'aura pas lieu*, la guerra ha avuto luogo. Ma perché raccontarla dopo che lo ha fatto Omero, il suo massimo cantore ? Qualunque altro racconto non può che esserne un cattivo riassunto. Forse quello che ancora si può tentare è narrare, come un racconto, le cause e i motivi del conflitto. Lo scontro affonda le sue radici in un passato molto lontano. Per capirlo, o almeno tentare, è necessario incamminarsi in direzione di alcune montagne che stanno all'origine del dramma vissuto dai mortali. C'è il Pelio in Grecia, il monte Ida in Troade e il Taigeto a Sparta. Sono montagne molto alte, luoghi in cui la distanza fra dei e uomini è minore che altrove e dove, senza essere del tutto cancellate, le frontiere fra mortali e immortali diventano in qualche modo permeabili. In quei luoghi accade, quindi, che si verifichino alcuni slittamenti fra il divino e l'umano. A volte, e questo sarà il caso della guerra di Troia, gli dei approfittano proprio di tale vicinanza, degli incontri sulle cime delle montagne, per trasmettere agli uomini i mali, le catastrofi, di cui vogliono sbarazzarsi. Come fanno ? Li allontanano dal dominio ricco di luce in cui hanno stabilito la propria sede e li esiliano sulla superficie della terra.

Tutto ha inizio sul Pelio con le nozze di Peleo, re di Ftia in Tessaglia, e di Teti, la Nereide. Anche Teti, così come le sue cinquanta sorelle che con la loro presenza benigna e la loro grazia giocano fra le onde del mare e ne popolano le profondità, è figlia di Nereo, chiamato anche il «Vecchio del mare» Nereo è, a sua volta, figlio di Ponto, il Flutto marino e di Gaia che lo ha generato insieme a Urano allorché l'universo ha avuto inizio. Da parte della madre Doride, le Nereidi discendono da Oceano, il fiume cosmico primordiale, che cinge l'universo stringendolo nel reticolo circolare delle sue acque. Teti è forse con Anfitrite una delle Nereidi più celebri e rappresentative. Come altre divinità marine possiede il dono della metamorfosi. Può assumere

qualsiasi forma: può farsi leone, fiamma, palma, uccello o pesce, il registro delle sue trasformazioni è ampissimo. In quanto divinità marina è fluida e nessuna forma può mai imprigionarla definitivamente. Può cambiare di continuo aspetto, sfuggire la sua ultima parvenza disperdendosi come l'acqua che scorre fra le dita senza che si possa trattenerla. La dea Teti, forse anche a causa dell'estrema morbidezza, dell'inafferrabile fluidità, rappresenta agli occhi dei Greci una forma di potenza che poche altre divinità hanno ottenuto in sorte. La possiede in particolare colei che Zeus ha sposato in prime nozze, la dea Meti. Come abbiamo visto il dio non ha sposato soltanto Meti, fra le dee, ma ne ha fatto la sua prima moglie perché sapeva che, grazie alle sue incredibili capacità di malleabile morbidezza, di astuzia, di fluidità, il figlio nato da lei sarebbe stato un giorno più scaltro e potente di lui. Proprio per questo motivo, non appena Meti è incinta si dà subito da fare, con delle astuzie, per trovare il modo di ingoiarla e farla diventare parte di sé, interna a lui. Sarà Atena il figlio che nascerà e non ce ne saranno altri. La potenza mutevole e astuta che Meti rappresenta è da quel momento in poi interamente posseduta da Zeus, il dio è Meti in persona. Non ci potrà così essere nessun figlio che, a tempo debito, avrà il sopravvento sul padre. La sorte propria degli uomini è qui invertita: per quanto forte, potente, intelligente sia un uomo, re e sovrano, viene il giorno in cui questo inizia a sentire su di sé il peso del tempo e dell'età. Intanto, il rampollo che ha generato, quello stesso bambinetto che faceva saltare sulle ginocchia, che proteggeva e nutriva, diventa un uomo più forte di suo padre ed è destinato a sostituirlo. Diverso è il caso degli dei, una volta che Zeus si è ben stabilito sul trono, niente e nessuno avrà mai il potere di allontanarlo e di prendere il suo posto. La dea Teti, grazie al suo dono, alla sua magia di metamorfosi, è una creatura incantevole, seduttiva e affascinante. Due fra gli dei maggiori sono innamorati di lei: Zeus e Poseidone. Le due divinità si disputano il suo favore ed entrambe vogliono sposarla. Nella lotta che li oppone, il Titano ha una carta di riserva molto potente,

perché lui e soltanto lui conosce un terribile segreto: se Zeus realizza il suo sogno, se riesce a sposare Teti, il loro figlio un giorno gli infliggerà ciò che lui stesso aveva inflitto al padre Crono e questo a propria volta a Urano. Lo scontro fra generazioni, la rivalità che oppone i giovani ai vecchi, i padri ai figli, si introdurrà allora nel mondo divino, rimettendo per sempre in discussione l'ordine immutabile voluto da Zeus, sovrano dell'universo. Come riuscì Zeus a scoprire questo segreto ? Uno dei racconti narra che Prometeo si riconcilia con Zeus e che Eracle, d'accordo con il re degli dei, si reca a liberare il Titano a condizione che accetti di rivelare il suo segreto. Zeus è dunque avvisato del pericolo, e Poseidone lo è a propria volta. Gli dei rinunciano allora al corteggiamento e all'unione con Teti. Ma potrà per questo la dea restare eternamente vergine e non conoscere mai l'amore ? No, gli dei sono magnanimi, pensano bene di scaricare sugli uomini il destino ineluttabile secondo cui, giunto il momento, si deve cedere il posto ai giovani. Teti genererà un figlio mortale straordinario sotto ogni aspetto e che supererà, in tutti i campi, il proprio padre: un eroe modello che rappresenterà nel mondo umano la somma delle virtù guerriere. Sarà il migliore, l'ineguagliabile. Di chi stiamo parlando ? Di Achille, il figlio di Peleo e di Teti, sicuramente uno dei personaggi più importanti della guerra di Troia.

Il matrimonio di Peleo

Zeus e gli altri dei decidono di comune accordo che il tessalo Peleo, re di Ftia, debba sposarsi con Teti. Ma come ottenere il consenso della dea? Come persuaderla ad abbassarsi a sposare un semplice mortale, anche se si tratta di un re ? Non spetta agli dei intervenire in questioni simili. Bisogna che Peleo se la sbrogli da solo per conquistare la sua sposa e che riesca a persuaderla come, prima di lui, hanno fatto altri eroi con altre divinità marine, ad esempio Menelao, lottando vittoriosamente contro Proteo e le sue metamorfosi. Peleo dovrà rapire Teti per farla passare, come il rito vuole, dalla dimora marina in cui risiede alla casa, il palazzo, la residenza e il focolare del suo futuro sposo.

Un bel giorno dunque Peleo si reca sulla riva del mare. Vede sorgere Teti, le parla, e l'afferra per le braccia attirandola a sé. Per poter scappare, Teti assume tutte le forme possibili, ma Peleo è stato avvertito: con le divinità fluttuanti e mutevoli, la sola cosa da fare è imprigionarle in una presa salda e sicura, un solido abbraccio che le cinga. È necessario bloccare la divinità circondandola saldamente con entrambe le braccia, tenendo le due mani ben strette l'una con l'altra, qualunque sia la forma che essa assume - cinghiale, leone feroce, fiamma ardente oppure acqua -, e non mollare più la presa, accada quel che accada. È solo allora che la divinità, ormai vinta, rinuncia a dispiegare l'ampia, ma non infinita, gamma delle sue forme. Una volta esaurito l'intero ciclo di sembianze prese in prestito, Teti ritrova la sua forma originale, autentica, di dea giovane e bella: in quel preciso istante è vinta. L'ultima forma assunta da Teti per liberarsi dall'abbraccio che la immobilizza è quella di una seppia. Da allora

la lingua di terra che si insinua nel mare, dove si è svolta la lotta prenuziale di Peleo e Teti, porta il nome di Capo Sepias, il Capo delle seppie. Perché proprio la seppia? Perché, quando la si vuole catturare, o quando qualche animale marino la minaccia, la seppia è solita spruzzare in acqua, tutto intorno a sé, una specie di inchiostro nero che la nasconde completamente e così scompare come inghiottita da un'oscurità prodotta e diffusa da lei stessa. È l'ultima carta giocata da Teti, come la seppia schizza il proprio inchiostro. Avvolto in un'oscurità totale, Peleo tiene duro, non molla comunque la presa, è Teti a cedere. Le nozze avranno luogo e si celebreranno sulla cima del Pelio. Non è soltanto una montagna che riavvicina gli dei e gli uomini, che li riunisce al termine di uno scambio ineguale. Ciò che gli dei inviano a Peleo, attraverso il privilegio di unirsi a una dea, sono tutti i rischi che un matrimonio simile comportava per gli immortali, che loro non vogliono, e che bisogna in qualche modo far scivolare nel mondo umano. Tutti gli dei si riuniscono, scendono dall'Olimpo, il cielo etereo, fin sulla cima del Pelio. Là il matrimonio è celebrato. La montagna non è soltanto un punto d'incontro fra dei e uomini, ma è anche un luogo ambiguo, la dimora dei Centauri, in particolare di Chirone, il più vecchio e illustre fra loro. I Centauri possiedono uno statuto ambivalente, una posizione ambigua: hanno una testa d'uomo, un petto già equino, e il corpo di un cavallo. Sono esseri selvaggi, subumani, crudeli - sono capaci di ubriacarsi e rapire fanciulle -, e nello stesso tempo sovrumani perché, come Chirone, rappresentano un modello di saggezza, di coraggio, di tutte le virtù che un giovane deve possedere per diventare un vero eroe: saper cacciare, adoperare qualsiasi arma, cantare, danzare, conversare, restare sempre padrone di se stesso. È questo che Chirone insegna a molti giovani e in particolare ad Achille. Il matrimonio viene celebrato proprio nel luogo dove gli dei sono mescolati agli uomini, dove vivono creature che sono ad un tempo bestiali e sovrumane. Le Muse intonano l'epitalamio, il canto nuziale; tutti gli dei portano un dono. Peleo riceve una lancia in frassino,

un'armatura forgiata da Efesto in persona, due splendidi destrieri immortali, Balio e Xanto. Niente e nessuno li può raggiungere, corrono veloci come il vento, a volte capita loro di parlare invece di nitrire: in alcuni momenti speciali, quando il destino di morte che gli dei hanno voluto per gli uomini si staglia minaccioso sul campo di battaglia, i due cavalli si rivelano dotati di voce umana e pronunciano parole profetiche come se gli dei, lontani, parlassero attraverso loro ai mortali. Così nel combattimento fra Ettore e Achille, subito dopo la sconfitta e la morte di Ettore, i cavalli si avvicinarono ad Achille per annunciargli che presto anche lui sarebbe morto.

Ma fra canti, danze, gioia e ogni divertimento, magnanimamente elargiti dagli dei per il matrimonio di Peleo, arriva sul Pelio, non invitata, anche la dea Eris, la discordia, la gelosia, l'odio. Eris si presenta nel bel mezzo delle nozze e porta con sé un magnifico regalo d'amore: un pomo d'oro, pegno della passione che si prova per l'essere amato. Tutti gli dei sono riuniti in banchetto, tutti i doni sono in bella mostra, Eris getta proprio al centro della festa il suo splendido regalo. Ma sul frutto si legge un'iscrizione, una dedica: «Alla più bella» Ci sono almeno tre dee persuase che il pomo spetti loro di diritto: Atena, Era, Afrodite. Chi otterrà il frutto ?

Il pomo d'oro, meraviglia scintillante e luminosa, sta sulla cima del Pelio in attesa che qualcuno lo prenda. Lo scenario è dunque questo: dei e uomini sono riuniti, Peleo è riuscito a bloccare Teti, nonostante tutti i suoi sortilegi, cingendola nel suo abbraccio senza via di scampo. Proprio in quell'istante spunta il pomo meraviglioso da cui avrà origine la guerra di Troia. Le radici del conflitto non si trovano esclusivamente nei casi che dominano la storia umana, ma affondano in una situazione più complessa che riguarda la natura dei rapporti fra gli dei e gli uomini. Le divinità non vogliono conoscere la vecchiaia, la lotta di generazioni successive, e destinano queste avversità agli uomini nello stesso istante in cui offrono loro spose divine. Così nasce una situazione tragica: gli uomini non possono celebrare

cerimonie di nozze senza che queste siano insieme cerimonie di lutto. In seno al matrimonio, nell'accordo di due esseri diversi come sono gli uomini e le donne, si trovano congiunti da una parte Ares, dio della guerra che divide e oppone, e dall'altra Afrodite, che accorda e unisce. L'amore, la passione, la seduzione, il piacere erotico sono in un certo qual modo l'altra faccia della violenza, del desiderio di avere il sopravvento sull'avversario. L'unione fra i sessi origina il rinnovamento delle generazioni, gli uomini si riproducono, la terra si ripopola grazie ai matrimoni, ma sull'altro piatto della bilancia bisogna mettere il fatto che gli uomini diventano troppo numerosi.

I Greci stessi, riflettendo sui motivi della guerra di Troia, arrivarono talora ad affermare che la vera ragione del conflitto stava nell'aumento della popolazione: gli dei, irritati da una folla così rumorosa, volevano liberarne la faccia della terra. Come nei racconti babilonesi in cui le divinità decidono di mandare il diluvio. Gli uomini fanno un gran fracasso. C'è la zona eterea, silenziosa, dove gli dei si raccolgono e si contemplan, e poi ci sono questi umani che si agitano, si accalorano, si sgolano in strepiti inutili e diverbi senza fine. Di tanto in tanto una bella guerra, agli occhi degli dei, regola le cose: ritorno alla calma. ,

Tre dee davanti a un pomo d'oro

Termina così il primo atto della tragedia che porterà alla guerra di Troia. A chi tocca il premio della bellezza divina simboleggiato dal pomo ? Non possono essere gli dei a decidere. Se Zeus facesse la scelta, una sola dea resterebbe soddisfatta a danno delle altre due. Come sovrano imparziale Zeus ha già stabilito i poteri, le sfere di dominio, i privilegi di ciascuna delle tre divinità. Se Zeus accorda la sua preferenza a Era, la sua imparzialità sarà messa in discussione e lo si accuserà di aver favorito la moglie, se sceglie Atena, si invocherà il suo statuto di padre, e se si pronuncia per Afrodite, vi si vedrà la prova che il re degli dei non sa resistere al desiderio d'amore. Niente, in quanto a eccellenza, le distingue. Per Zeus è impossibile! giudicare. Anche qui è un semplice mortale che dovrà assumersene l'incarico. Anche in questo caso gli dei tendono a far scivolare sugli uomini la responsabilità di decisioni che loro stessi si rifiutano di assumere, così come agli uomini hanno sempre destinato sfortune o destini funesti che non volevano per sé. Secondo atto. Monte Ida. È qui, in Troade, che i giovani eroi si fanno le ossa. Dominio, come il Pelio, di elevate distese incolte, lontano dalle città, dai campi coltivati, dalle vigne, dai frutteti, spazio di vita dura e rustica, di solitudine senz'altra compagnia che i pastori e le loro greggi, terra di caccia alle bestie selvagge. Qui il giovane, creatura selvaggia lui stesso, deve fare il suo apprendistato di coraggio, di resistenza, di abilità, delle virtù che rendono l'uomo eroico.

Il prescelto che dovrà risolvere la contesa fra le divinità ha nome Paride. Ha anche un secondo nome che è quello della sua

infanzia: Alessandro, «l'Uomo che protegge o «l'Uomo protetto. Paride è il più giovane fra i figli di Priamo. Quando Hermes, insieme alle tre dee, scende fino al monte Ida per chiedergli di arbitrare la contesa e di dire chi, ai suoi occhi, appare la più bella, il giovane si trova a guardia delle greggi reali del padre. È dunque una sorta di re pastore, o di pastore regio, è molto giovane, un kouros ancora nel pieno dell'adolescenza. Paride ha avuto un'infanzia e una giovinezza straordinarie, è il figlio più giovane di Ecuba, moglie del re Priamo, signore di Troia, grande città asiatica sulla costa nordoccidentale dell'Asia Minore, molto ricca, bella e potente.

La madre, mentre era ancora incinta di Paride e stava per darlo alla luce, si vide in sogno partorire, al posto di un essere umano, una torcia che appiccava il fuoco alla città di Troia. Subito Ecuba interrogò l'indovino, o alcuni parenti noti per la loro capacità di interpretare i sogni. Il significato che le venne svelato è, in qualche modo, evidente: il nascituro avrebbe provocato la morte di Troia, la sua distruzione attraverso il fuoco e le fiamme. Che cosa fare ? Ciò che gli antichi hanno sempre fatto in casi del genere. Destinare il bambino alla morte, senza ucciderlo: esporlo. Priamo affida il piccolo a un pastore perché lo abbandoni, senza cibo, privo di cure, senza difesa alcuna, in quello stesso luogo di solitudine in cui si esercita la gioventù eroica. Non nella pianura coltivata e popolata, ma sui fianchi di quella montagna lontana dagli esseri umani e in balia delle bestie selvagge. Esporre un bambino vuol dire condannarlo alla morte, senza macchiarsi le mani del suo sangue, inviarlo nell'aldilà, farlo sparire. Ma a volte accade che il piccolo non muoia. Quando per sorte risorge,

fa ritorno dotato di virtù che gli provengono proprio dall'aver subito una prova mortale a cui era destinato e di esserne potuto scampare. Il fatto di aver vittoriosamente attraversato, al momento della nascita, le porte della morte conferisce al superstite il fulgore di un essere d'eccezione, di un eletto. Che cosa è accaduto con Paride? Si narra che un'orsa lo nutrì prontamente con il suo latte per alcuni giorni. La femmina

dell'orso, per il suo modo di camminare e di occuparsi dei piccoli, è spesso vista come una specie di madre umana. L'orsa nutre il neonato, poi alcuni pastori, i guardiani delle greggi del re sul monte Ida, lo scoprono e lo raccolgono. Lo allevano in mezzo a loro senza, beninteso, sapere chi sia. Il suo nome è ora Alessandro, e non Paride come lo avevano chiamato alla nascita il padre e la madre.

Passano gli anni. Un giorno un emissario del Palazzo viene a cercare nella mandria regia custodita da Paride il toro più bello per un sacrificio funebre che Priamo ed Ecuba vogliono fare in ossequio al fanciullo che hanno condannato a morte, per onorare il figlio da cui si sono dovuti separare. Il toro scelto è proprio il preferito del giovane Alessandro, che decide di scortarlo e di tentare di salvarlo. Come ogni volta che si tengono cerimonie funebri in onore di un defunto, anche in questo caso sono stati organizzati giochi e gare di corsa, pugilato, lotta, lancio del giavellotto. Il giovane Alessandro si iscrive per concorrere con gli altri figli di Priamo, contro l'élite della gioventù troiana. Vince tutte le competizioni.

Grande è lo stupore generale, chi è mai questo giovane pastore sconosciuto così bello a vedersi, tanto forte, tanto abile ? Deifobo - uno dei figli di Priamo che ritroveremo nel corso di questa storia -, in preda al furore decide di uccidere l'intruso che lo ha superato in tutte le gare. Insegue il giovane Alessandro che si rifugia nel tempio di Zeus, dove si trova anche la loro sorella Cassandra, una giovane vergine molto bella di cui è stato innamorato Apollo, ma dalla quale il dio è stato rifiutato. Per vendicarsi, il dio l'ha dotata di un potere di divinazione infallibile, che tuttavia non le serve a niente. Anzi, tale dono non farà che provocare e accrescere le sue disgrazie visto che nessuno presterà mai fede alle sue parole profetiche. In questo caso, Cassandra riconosce il fratello e dichiara:

- Attenzione, lo sconosciuto non è altri che il nostro piccolo Paride.

E Paride-Alessandro esibisce infatti le fasce che indossava quando era stato esposto. E sufficiente che le mostri per essere riconosciuto. La madre Ecuba è folle di gioia e Priamo, re buono e saggio, è anch'egli felicissimo di ritrovare il figlio. Paride viene reinserito a pieno diritto nella famiglia reale. Nel momento in cui le tre dee guidate da Hermes, che ha avuto da Zeus l'incarico di regolare la questione in suo nome, vengono a fargli visita, Paride ha già ripreso il suo posto in famiglia, ma ha mantenuto l'abitudine, avendo trascorso l'intera giovinezza come pastore, di andare a controllare le greggi. Paride è un uomo del monte Ida. Alla vista di Hermes e delle tre dee che lo accompagnano, il giovane prova una sorpresa mista a inquietudine. Inquietudine, perché, in genere, quando una dea si mostra a un uomo alla luce del sole e senza veli, svelandosi in tutta la sua autenticità di immortale, è per lui un segnale inquietante: non si ha il diritto di vedere la divinità. Vederla è insieme un privilegio straordinario e un pericolo da cui non si scampa. Così Tiresia, per aver visto Atena, ha perso la vista. Sullo stesso monte Ida, Afrodite, scesa dal cielo, si era unita con Anchise, il padre del futuro Enea. Dopo aver dormito accanto a lei, come con una semplice mortale, al mattino Anchise la scorge in tutta la sua bellezza divina. Al colmo del terrore la implora dicendo:

- So bene che da questo momento in poi sono perduto; mai più, ormai, potrò avere rapporti con una creatura femminile. Chi si è unito con una dea, non si ritroverà più nelle braccia di una semplice mortale. La sua vita, i suoi occhi, e in ogni caso la sua virilità ne sono annientati.

In principio, dunque, Paride è spaventato. Hermes lo rassicura. Il dio gli spiega che a lui spetta il compito di scegliere, di decidere il premio - così hanno voluto gli dei -, tocca a lui arbitrare e dire chi appare ai suoi occhi la più bella. Forte è l'imbarazzo del giovane, tanto più che le tre dee, la cui bellezza è senza dubbio pari, cercano ciascuna di sedurlo con promesse allettanti. «Se sarò la prescelta ti donerò un potere unico e singolare che solo io

ho il privilegio di poter concedere», promette ognuna di loro. Qual è l'offerta di Atena ?

- Se scegli me, - gli dice, - avrai in cambio la vittoria in guerra e la saggezza che tutti ti invidieranno,

Era dichiara a propria volta:

- Se scegli me, otterrai la sovranità, sarai il re di tutta l'Asia, infatti in quanto sposa di Zeus ho il privilegio di donare la sovranità.

Afrodite gli promette:

- Se preferirai me, diventerai un seduttore senza eguali, tutte le donne più belle ti cederanno e, soprattutto, conquisterai la bella Elena, colei di cui già si parla in ogni dove. Quando ella ti vedrà, non potrà resisterti. Tu, Paride, sarai l'amante e il marito della bella Elena.

Vittoria in guerra, sovranità, la bella Elena, la bellezza, il piacere, la felicità insieme a una donna..., sono queste le promesse divine. Paride sceglie Elena. Ecco avviato il meccanismo che costituisce il secondo atto di questa storia. Sullo sfondo sta sempre il nodo intricato delle relazioni fra dei e uomini.

Elena, colpevole o innocente?

Il terzo atto si svolge tutto intorno a Elena. Chi è Elena ? Anche lei è il frutto di un'incursione degli dei nel mondo umano. Sua madre è Leda, una mortale figlia di Testio, re di Calidone. Molto giovane incontra un lacedemone, Tindaro, che i pericoli della vita politica hanno allontanato dalla propria patria e che ha trovato rifugio alla corte di Testio. Prima di far ritorno a Sparta per recuperare la sovranità di cui è stato privato, Tindaro si innamora di Leda e la chiede in sposa. Le nozze vengono celebrate in grande stile e con ogni sfarzo. Ma la singolare bellezza della giovane non ha sedotto e catturato soltanto il suo sposo: lassù sull'Olimpo anche Zeus l'ha individuata. Senza curarsi né di Era né di nessun'altra delle sue spose divine, il re degli dei ha soltanto un'idea in testa: fare l'amore con quella fanciulla. Così la notte delle nozze, quando Tindaro e Leda dividono lo stesso letto, Zeus la raggiunge e si unisce a lei sotto le

spoglie di un cigno. Leda porta in seno, nello stesso momento i figli di Tindaro e quelli di Zeus. Quattro bambini: due femmine, due maschi. A volte si racconta che Zeus approfittò in realtà di una dea, Nemesi. Per sfuggire all'abbraccio del dio, Nemesi aveva preso le sembianze di un'oca, e Zeus si fece cigno per potersi unire a lei. La scena ebbe luogo sul Taigeto, vicino a Sparta, e fu proprio sulla cima della montagna che Nemesi-oca depose l'uovo (o le due uova) che un pastore si affrettò a portare a Leda. Nel palazzo della regina le uova si schiusero, i piccoli uscirono dal guscio e Leda li accolse come propri figli.

Nemesi è una divinità temibile, figlia della Notte, della stessa specie dei suoi fratelli e delle sue sorelle, generati come lei dalla potenza della Tenebra: Morte, le Parche, Discordia (Eris) con il suo seguito: Assassini, Stragi, Guerre. Ma Nemesi contiene anche l'altro aspetto del notturno femminile: le dolci Menzogne (Pseudea), la Tenerezza amorosa (Philotes), che unisce in sé piaceri e inganni. Nemesi è una divinità vendicatrice, che veglia sull'espiazione delle colpe; non conosce pace finché non riesce a catturare il colpevole per punirlo, finché non ha abbattuto l'insolente che ha osato mirare troppo in alto, suscitando con i suoi smisurati successi l'invidia degli dei.

Nemesi-Leda: in un certo senso, è Nemesi, la dea, a prendere l'aspetto di Leda, una semplice mortale, per far scontare agli uomini la disgrazia di non essere dei.

Quattro bambini dunque, due giovani, i Dioscuri (i «figli di Zeus», che sono nello stesso tempo i Tindaridi, quelli di Tindaro) Castore e Polluce; due fanciulle, Elena e Clitennestra. In loro, nel bene e nel male, si sono congiunti il divino e l'umano; i semi di Tindaro, lo sposo uomo, e di Zeus, l'amante dio, si sono mescolati nel grembo di Nemesi-Leda per stare uno vicino all'altro pur restando distinti e opposti. Dei due gemelli maschi, l'uno, Polluce discende direttamente da Zeus, è immortale; l'altro, Castore ha origine da Tindaro. Nel combattimento ingaggiato contro i cugini Ida e Linceo, Castore trova la morte e scende agli Inferi mentre Polluce, vincitore ma ferito, è innalzato al cielo, sull'Olimpo, da

Zeus. Nonostante la loro diversa ascendenza e la loro natura opposta, i due fratelli sono tanto legati l'uno all'altro, tanto inseparabili quanto le due estremità della dokana, la trave orizzontale che, a Sparta, li rappresenta. Polluce ottiene da Zeus che l'immortalità venga divisa in egual misura tra lui e suo fratello, di modo che ciascuno dei due benefici, per metà del tempo, di un soggiorno in cielo presso gli dei, per l'altra metà di un esilio sotto terra, negli Inferi, nel regno delle ombre, insieme ai mortali. Anche Clitennestra ed Elena si attirano come due calamite. Ma Clitennestra, che si dice figlia mortale di Tindaro, è interamente nera: ella incarna la maledizione che grava sulla discendenza degli Atridi, è lo spirito vendicatore che provoca la morte ignominiosa di Agamennone, il vincitore di Troia.

Elena, stirpe di Zeus, mantiene in quanto a sé, perfino nelle disgrazie che provoca, un'aura divina. Lo splendore della sua bellezza, che la rende temibile grazie al potere della seduzione, non smette pertanto di irradiarsi dalla sua persona e di circondarla di una luce in cui brilla il riflesso del divino. Quando Elena abbandona il proprio sposo, il palazzo reale, i figli, per seguire il giovane straniero che le propone un amore adultero, è colpevole, è innocente ? Talvolta si narra che Elena abbia ceduto al richiamo del desiderio, al piacere dei sensi, più di quanto non fosse affascinata dal lusso, la ricchezza, l'opulenza, il fasto orientale di cui faceva mostra il principe straniero. Talvolta si afferma invece che è stata rapita con la forza, suo malgrado e nonostante abbia opposto resistenza.

Un fatto, in ogni caso, è certo: la fuga di Elena con Paride ha scatenato la guerra di Troia. La guerra sarebbe stata ben diversa se non ci fosse entrata la gelosia di un marito deciso a recuperare la propria sposa. La questione è ancor più grave. Il polo costituito da accordo, ospitalità, legami di vicinato, impegni si oppone al polo costituito da violenza, odio, discordie. Quando Elena è in età da marito, suo padre Tindaro, di fronte a una tale bellezza, a un gioiello tanto prezioso, capisce che scegliere uno sposo per sua figlia non è un affare da poco. Tindaro convoca dunque tutti i

giovani, principi, re ancora celibi che la Grecia è in grado di offrire, perché vengano da lui e perché la scelta fra loro possa essere fatta con cognizione di causa. I pretendenti restano per un po di tempo alla corte del re. Che cosa decidere ? Tindaro è in grave imbarazzo. Il re ha un nipote assai astuto, Ulisse, che conviene ricordare perché gioca un ruolo anche in questa storia. Ulisse tiene pressappoco questo discorso al padre di Elena:

- Non hai che un modo per trarti d'impaccio. Prima di rivelare la tua scelta, che provocherà sicuramente malumori, fai prestare a tutti i pretendenti, unanimamente, un giuramento in base al quale, qualunque sia la decisione di Elena, essi si impegnano a rispettare e appoggiare tale scelta e a sentirsi inoltre coinvolti nelle sorti di questo matrimonio. Se durante il periodo delle nozze al prescelto dovesse accadere qualche contrattempo, tutti gli altri dovranno mostrarsi solidali con il marito. Tutti prestano giuramento e quindi Elena può pronunciarsi. La sua scelta cade su Menelao.

Menelao aveva già fatto la conoscenza di Paride. Durante un viaggio in Troade, era stato suo ospite. Quando, accompagnato da Enea, Paride viene a sua volta in Grecia, è ricevuto con grandi onori dai fratelli di Elena, i Dioscuri, prima di essere introdotto da Menelao a Sparta dove si trova Elena. Per un lungo periodo Menelao ricopre il suo ospite di onori e attenzioni, poi, dovendosi recare ai funerali di un parente, affida a Elena il compito dell'ospitalità. È in occasione del lutto e dell'improvvisa partenza di Menelao che l'ospite viene ricevuto personalmente da Elena. Si può infatti supporre che, fino a quando Menelao era presente, le donne del palazzo reale non si intrattenessero con uno straniero: quello era un compito del re. Ora, diventa compito di Elena. Paride ed Enea riprendono il mare e, senza esitare un solo attimo, veleggiano verso Troia con la bella Elena, consenziente oppure no, sulla loro nave. Una volta tornato a Sparta, Menelao si precipita dal fratello Agamennone per annunciargli il tradimento di Elena, e in particolare la slealtà di Paride. Agamennone incarica allora alcuni uomini, fra cui Ulisse, di visitare tutti gli

antichi pretendenti di Elena e di chiamarli a raccolta invocando solidarietà. L'offesa arrecata è stata di portata tale che, oltre a Menelao e ad Agamennone, è tutta la Grecia che deve unirsi per far pagare a Paride il rapimento di Elena, che non è soltanto la più bella fanciulla, ma è una donna greca, una sposa, una regina. Nelle questioni d'onore la negoziazione può tuttavia precedere e, talvolta, anche sostituire la prova delle armi. In un primo momento, Menelao e Ulisse vanno in delegazione a Troia, per cercare di sistemare le cose in via amichevole, perché l'armonia, l'accordo, l'ospitalità regnino di nuovo, mediante il pagamento di un'ammenda o la riparazione del torto che è stato fatto. I due greci vengono ricevuti a Troia. Alcuni fra i troiani più ragguardevoli, Deifobo in particolare, appoggiano una soluzione pacifica della contesa. La decisione deve naturalmente essere presa dall'assemblea degli anziani; la questione va infatti al di là dello stesso potere reale. I due delegati greci vengono ricevuti dall'assemblea, dove alcuni discendenti di Priamo non soltanto tramano perché qualsiasi compromesso venga rifiutato, ma addirittura suggeriscono che non si debbano lasciar ripartire vivi Ulisse e Menelao. Ma Deifobo, che ha dato loro ospitalità, non cessa di garantire loro la sua protezione. A Menelao e Ulisse non resta che ritornarsene sconfitti in patria per annunciare il fallimento del tentativo di riconciliazione. Tutto è ormai pronto perché il conflitto scoppi.

Morire giovane, vivere eterno nella gloria

All'apertura delle ostilità, la spedizione contro Troia non sembra aver suscitato entusiasmo unanime presso i Greci. Pare che lo stesso Ulisse abbia tentato di sottrarvisi. Penelope gli aveva appena dato un figlio, Telemaco. A Ulisse sembrava il momento meno adatto per lasciare la madre e il bambino. Così, quando vengono ad annunciargli che bisogna imbarcarsi e riprendersi con le armi la bella Elena, rapita dal principe troiano, Ulisse per sottrarsi all'impegno simula la follia. L'uomo più scaltro, il più astuto dei greci, si camuffa da povero di spirito. Il vecchio Nestore, giunto a Itaca per comunicargli l'ordine di raggiungere gli altri, lo vede tirare un aratro con attaccati un asino e un bue, l'eroe cammina a ritroso seminando sassi invece di grano. Tutti restano sconvolti salvo Nestore, che è abbastanza furbo per capire che Ulisse sta giocando uno dei suoi soliti inganni. Mentre l'eroe cammina a ritroso e il carro avanza, Nestore solleva il piccolo Telemaco e lo mette davanti al vomere. Subito, Ulisse ritorna in sé e prende il figlio fra le braccia perché non gli accada niente. Eccolo smascherato, non gli resta che partire.

In quanto al vecchio Peleo, sposo di Teti, che ha ormai visto morire molti dei suoi figli, a lui non resta che Achille e non sopporta l'idea di vederlo un giorno partire per la guerra. Peleo prende allora la precauzione di spedire il giovane a Sciro, fra le figlie del re dell'isola. Là, in questo gineceo, Achille vive come una fanciulla. Dopo essere stato, nella prima giovinezza, allevato da Chirone e dai Centauri, ha raggiunto ora quell'età in cui i sessi non sono ben definiti, non ancora perfettamente distinti. Non gli è ancora spuntata la barba né altra peluria, ha l'aspetto di una

fanciulla giovane e affascinante, possiede quella bellezza indecisa e indefinita degli adolescenti che sono tanto ragazzi come ragazze, ragazze come pure ragazzi. Achille vive dunque incurante fra le compagne quando Ulisse lo viene a cercare. Sentendosi rispondere che non ci sono ragazzi in quel luogo, il figlio di Laerte che si è presentato sotto le mentite spoglie di un mercante ambulante con la sua merce, non si dà per vinto e chiede comunque di entrare. Ai suoi occhi si presentano cinquanta ragazze fra le quali non è possibile distinguere Achille. Ulisse inizia a estrarre dalla sua gerla di venditore, con la scusa di farle vedere, stoffe, ornamenti, spille, gioielli, a quel punto quarantanove fanciulle si fanno avanti per ammirare da vicino le cianfrusaglie, mentre una sola di loro resta da parte, indifferente e per niente interessata alla merce. Ulisse estrae allora un pugnale e l'affascinante fanciulla si precipita immediatamente ad afferrarlo.

Dietro le mura, una tromba di guerra risuona, è subito panico nel quartiere delle donne, le quarantanove fanciulle si mettono in salvo insieme ai loro chifon, una sola, pugnale alla mano, segue la musica pronta a partire per il combattimento. Ulisse smaschera Achille come Nestore ha smascherato Ulisse. Anche Achille è, a propria volta, pronto a partire per la guerra. Teti, prima di Achille, ha avuto altri sette figli e per ciascuno di loro la dea non si è mai voluta rassegnare che fossero semplici mortali come il padre. Subito, fin dal giorno della nascita, ha cercato di renderli immortali. Li metteva sul fuoco per bruciare in loro tutta quell'umidità che porta corruzione e non permette agli umani di essere interamente fiamma scintillante; ma nel fuoco i figli di Teti si consumavano e morivano. Il povero Peleo era così sconvolto che alla nascita di Achille si ripromise di tentar di salvare almeno questo figlio. Nel momento in cui la madre sta per deporlo sul fuoco, il padre interviene e lo afferra. Il fuoco ha toccato soltanto le labbra e l'osso del tallone del bambino. Peleo manda il centauro Chirone sul monte Pelio a disotterrare il cadavere di un Centauro che da vivo era stato particolarmente veloce nella corsa.

Chirone deve prelevare il suo tallone e metterlo al giovane Achille, che fin dalla tenera età correrà dunque veloce come un cervo. È una prima versione del mito. Un'altra versione racconta che Teti, per rendere il figlio immortale, non potendolo immergere nel fuoco, lo ha immerso nell'acqua dello Stige, il fiume infernale che separa i vivi dai morti. Beninteso, chi è immerso nelle acque dello Stige e ne esce vivo, ottiene virtù e forze eccezionali. Achille, immerso nelle acque infernali, ha superato la prova; soltanto il tallone per il quale la madre lo teneva sospeso, non è stato toccato dall'acqua. Achille diventa non soltanto il guerriero rapido nella corsa, ma anche il combattente invulnerabile, immune alle ferite umane, eccetto che in un punto, il tallone, attraverso il quale la morte può insinuarsi in lui.

Uno dei risultati delle nozze impari fra una dea e un umano è che tutto lo splendore, tutta la potenza che circondano la divina Teti circondano anche, in parte, il figlio Achille. Naturalmente la sua figura non può che essere tragica: senza essere un dio, Achille non sa né vivere né morire come un comune mortale; ma sfuggire alla condizione comune all'umanità intera non basta a farne un essere divino, dotato di immortalità. Il suo destino, che per tutti i guerrieri, per tutti i Greci del tempo, ha valore di modello, continua ad affascinarci: risveglia in noi tutti, come un'eco, la coscienza di ciò che fa dell'esistenza umana, limitata, dilaniata, divisa, un dramma in cui la luce e l'ombra, la gioia e il dolore, la vita e la morte, sono indissolubilmente mescolati. Nel suo essere esemplare, il destino d'Achille è bollato dal sigillo dell'ambiguità. Di origine per metà umana e per metà divina, il giovane non può essere, interamente né un dio né un mortale.

Alle soglie della propria vita, fin dai primi passi, la strada sulla quale deve avanzare si biforca. Qualunque sia la direzione che sceglierà di prendere, sarà necessario, per seguirla,

rinunciare a una parte essenziale di se stesso. Non è possibile nello stesso tempo gioire di ciò che l'esistenza = condotta alla luce del sole offre di più dolce agli umani, e insieme assicurarsi il

privilegio di non esserne mai privati.), di non morire. Gioire della vita, il bene più prezioso per le creature effimere, bene unico, non paragonabile a nessun'altro, perché è il solo, una volta perduto, a non potersi ritrovare, è rinunciare ad ogni speranza di immortalità. Volersi immortali significa, in parte, accettare di perdere la vita prima ancora di averla pienamente vissuta. Se Achille scegliesse, come gli consiglia il vecchio padre, di vivere a casa, a Ftia, in famiglia e in sicurezza, avrebbe una vita lunga, piacevole e felice, completando l'intero ciclo dell'esistenza concessa a un mortale, fino a una vecchiaia circondata di affetto. Ma, per quanto brillante possa essere, sebbene allietata da tutta la felicità che il passaggio su questa terra può portare agli uomini, la sua esistenza non lascerà dopo di sé traccia alcuna del proprio splendore; dall'istante in cui volge al termine, questa vita sprofonda nella notte, nel nulla. Nello stesso momento, insieme a lei, l'eroe scompare tutto intero e per sempre. Sprofondando nell'Ade, senza nome, privo di volto, incapace di memoria, si cancella come se non fosse mai esistito.

Orbene, Achille sceglie l'opzione contraria: la vita breve e la gloria per sempre. Sceglie di andare lontano, di lasciare tutto, di rischiare tutto, di consacrarsi in anticipo alla morte. Vuol far parte di quell'esigua schiera di eletti che non si curano né degli agi, né delle ricchezze, né degli onori ordinari, ma che vogliono piuttosto trionfare nei combattimenti in cui la posta in gioco, ogni volta, è la loro propria vita. Affrontare in battaglia gli avversari più forti e agguerriti, significa mettersi costantemente alla prova in una gara di valore in cui ciascuno deve mostrare chi è, rivelare agli occhi di tutti la propria eccellenza, un'eccellenza che ha il proprio culmine nelle gesta guerriere, e che trova il proprio compimento nella «bella morte». Nel pieno del combattimento, nel pieno della giovinezza, le forze virili, il coraggio, l'energia, la grazia intatte non conosceranno così mai la decrepitezza della vecchiaia.

Così, per brillare nella purezza del suo splendore, la fiamma della vita doveva essere portata a un punto tale di incandescenza

da consumarsi nell'istante stesso in cui si era accesa. Achille sceglie la morte in gloria, nella bellezza garantita di una vita per sempre giovane. Vita accorciata, amputata, riassunta, e gloria immortale. Il nome di Achille, le sue avventure, la sua storia, la sua persona restano per sempre vive nella memoria degli uomini, le cui generazioni si succedono, secolo dopo secolo, per poi scomparire tutte, le une dopo le altre, nell'oscurità e nel silenzio della morte.

Ulisse o l'avventura umana

I Greci hanno vinto. Dopo lunghi anni di assedio e di combattimenti incessanti ai piedi delle mura, Troia è infine caduta. I Greci non si sono accontentati di vincerla e di assoggettarla, l'hanno saccheggiata, incendiata grazie a un'astuzia, il famoso cavallo di legno che i Troiani hanno introdotto in città, credendo che fosse un'offerta votiva per gli dei. Un'avanguardia nemica è uscita di notte dalla pancia del cavallo, ha aperto di nascosto le porte di Troia e ha permesso all'armata greca di introdursi all'interno delle mura, mettendo la città a ferro e fuoco e sterminando chiunque trovasse sul proprio cammino. Gli uomini sono stati uccisi, le donne e i bambini ridotti schiavi, tutt'intorno non restano che rovine fumanti. I Greci pensano che la questione sia definitivamente conclusa, ma è proprio allora che si manifesta l'altro versante di un'impresa guerresca tanto imponente. È infatti necessario che, in un modo o nell'altro, i vincitori paghino i crimini, gli eccessi, la hybris di cui si sono macchiati, addirittura nei momenti stessi della vittoria. Immediata scoppia una disputa fra Agamennone e Menelao. Mentre quest'ultimo spera di partire, di far subito ritorno in patria, il fratello, invece, vuole trattenersi sul posto per fare sacrifici ad Atena che, appoggiando la causa greca al cospetto divino, ha determinato la loro vittoria. Ulisse con le sue dodici navi, decide di far rotta, senza attendere oltre, in direzione di Itaca. Sulla stessa imbarcazione si trovano lui, Menelao e il vecchio Nestore. Ma presso l'isola di Tenedo, Ulisse ha un diverbio con Menelao e fa ritorno a Troia per unirsi ad Agamennone. I due partono dunque di conserva sperando di

guadagnare contemporaneamente la Grecia continentale. Ma gli dei hanno deciso altrimenti. I venti si scatenano, scoppiano violenti temporali, imperversa una tempesta impetuosa. La flotta è dispersa; molte navi affondano, trascinando con sé, nel naufragio, anche i propri equipaggi di guerrieri e marinai. Pochi superstiti, fra i Greci, hanno la fortuna di tornare a casa, e fra quelli risparmiati dal mare, alcuni troveranno poi la morte sulla soglia della propria dimora. Questa è ad esempio la sorte che attende Agamennone. Non appena l'eroe mette piede sul suolo patrio, cade vittima della trappola tesagli dall'infedele sposa Clitennestra e dal suo amante Egisto. Privo di sospetti, Agamennone fa ritorno felice alla propria casa, come un bue alla sua stalla. Sarà colpito senza pietà e abbattuto dai due complici. La tempesta getta lo scompiglio fra le navi di Agamennone, che formano il grosso dell'intera flotta, e quelle di Ulisse. Così Ulisse si trova isolato in mezzo al mare con la sua flottiglia e sopporta le medesime prove e affronta le stesse tempeste dei suoi compagni di sventura. Quando infine sbarca in Tracia nel paese dei Ciconi, l'accoglienza che riceve è ostile. Conquista allora Ismaro, la loro città, comportandosi nei confronti dei vinti come erano soliti fare molti eroi greci: uccide la maggior parte degli abitanti, ma ne risparmia uno, Marone, sacerdote di Apollo. In segno di riconoscenza Marone offre ad Ulisse numerosi orci di un vino speciale, una sorta di nettare divino che l'eroe fa stivare sulle sue navi. I Greci, nuovamente sereni, montano il loro accampamento notturno lungo le rive del fiume, in attesa di ripartire al levar del giorno. Ma i Ciconi dell'interno, avvertiti dell'arrivo dei nemici, li attaccano di buon mattino e ne uccidono un gran numero. I sopravvissuti si imbarcano in fretta e furia e fuggono il più rapidamente possibile sulle navi messe di gran carriera in mare.

Verso il paese dell'oblio

Eccoli di nuovo in viaggio; la flotta ha subito forti perdite. Veleggiando verso sud, un po' più lontano, Ulisse arriva vicino al Capo Maleo, poi lo doppia. Le coste della sua Itaca sono ormai in vista. Ulisse si sente restituito alla propria patria. Nell'istante in cui gli sembra che il cammino sia giunto alla fine, il sipario si alza su un nuovo atto del suo periplo: fino a qui aveva semplicemente compiuto un viaggio di ritorno dopo una spedizione di guerra al di là dei mari. Ma quando i Greci doppiano il Capo Maleo, una tempesta improvvisa si abbatte su di loro. Soffierà per sette lunghi giorni trasportando la flotta in uno spazio ben diverso da quello in cui navigava in precedenza. D'ora in avanti, Ulisse non saprà più dove si trova, non incontrerà più popolazioni come i Ciconi, combattenti ostili ma comunque simili a lui. L'eroe esce in qualche modo dalle frontiere del mondo conosciuto, della oikoumene umana, per essere trasportato in uno spazio di non-umanità, un mondo dell'altrove.

A partire da questo momento, Ulisse incontrerà soltanto esseri che sono di natura quasi divina, e si nutrono di nettare e ambrosia, come Circe e Calipso, oppure esseri subumani, mostri antropofagi come i Ciclopi o i Lestrigoni che divorano carne umana. Per i Greci la specificità dell'uomo, ciò che lo definisce tale, è il fatto che mangia il pane e beve il vino, che ha un nutrimento prestabilito, che riconosce e rispetta le leggi dell'ospitalità, che accoglie lo straniero, invece di divorarlo. L'universo in cui Ulisse e i suoi marinai si trovano proiettati dalla tempesta è esattamente il contrario di questo mondo umano normale. Non appena la tempesta si quietava, i Greci guadagnano la

riva, approdano su una terra di cui non sanno assolutamente niente. Per capire un po' chi la abita e per trovare delle provviste, Ulisse decide di mandare delle staffette in avanscoperta così da prendere i primi contatti con gli abitanti del paese. I Greci vengono accolti con gentilezza estrema. Gli indigeni sono affabili e amichevoli e propongono subito ai marinai stranieri di dividere con loro il cibo di cui si nutrono abitualmente. Ebbene, gli abitanti di questo paese sono i Lotofagi, i mangiatori di loto. Come gli uomini si nutrono di pane e vino, loro mangiano una pianta squisita, il loto. Se un umano assaggia questo nutrimento delizioso, per lui è l'oblio. Non ricorda più il proprio passato, dimentica immediatamente chi è, da dove viene, dove va. Colui che assimila il loto smette di vivere come un essere umano che porta in sé il ricordo del passato e la coscienza della propria identità. Le staffette di Ulisse, quando ritrovano i propri compagni, si rifiutano di riprendere il mare, incapaci di dire quello che è capitato loro. Appaiono come anestetizzati in una sorta di beatitudine che paralizza ogni ricordo. Sognano soltanto di restare là dove sono, così come sono, senza più legami, senza più passato, senza alcun progetto: senza desiderio di ritorno. Ulisse li costringe con la forza a imbarcarsi sulle navi e prende velocemente il mare.

Prima tappa, dunque: una terra che è il paese dell'oblio. ». Nel corso del lungo periplo che seguirà, in ogni momento, sullo sfondo di tutte le avventure di Ulisse e dei suoi compagni, l'oblio, la cancellazione del ricordo della patria e del desiderio di farvi ritorno, rappresenta sempre il pericolo e il male. Essere nel mondo umano significa vivere alla luce del sole, vedere gli altri ed essere visto da loro, vivere in reciprocità, ricordarsi di sé e degli altri. Là, invece, Ulisse e il suo equipaggio entrano in un mondo su cui le potenze notturne, i figli della Notte, come li chiama Esiodo, stendono a poco a poco la loro ombra sinistra. Una nube di oscurità sta continuamente sospesa al di sopra dei naviganti, minaccia di farli smarrire se solo si lasciano andare all'oblio del ritorno.

Ulisse impersona Nessuno di fronte al Ciclope

Abbandonata l'isola dei Lotofagi, la nave di Ulisse scivola via sulle acque e di colpo la piccola flotta si trova avvolta in una sorta di nebbia dove non si riesce a distinguere più niente. E ormai sera, l'imbarcazione avanza senza che i marinai debbano remare e senza che possano avvistare ciò che li minaccia. Infatti finiscono per incagliarsi su un isolotto che non avevano scorto e del quale non distinguono neppure molto. E' stato il mare stesso, o dei, a spingerli verso quest'isola invisibile su cui approdano nella più completa oscurità. Perfino la luna non si mostra in cielo, e tutto intorno è il buio più nero. Ulisse e i suoi uomini sono là, su quel lembo di terra, senza aver potuto prevedere niente di quello che accade loro. Quasi che, dopo l'isola dell'oblio, la porta della notte, si socchiudesse davanti ai loro occhi. Un passaggio verso nuove avventure. Scendono a terra, scorgono un'altura, è il promontorio dove vivono quei giganti mostruosi che hanno un solo occhio in mezzo alla fronte, i Ciclopi.

Ulisse mette al riparo la propria imbarcazione in una piccola baia e, con dodici uomini, sale fin sulla cima della collina, dove ha localizzato una caverna in cui spera di trovare di che approvvigionarsi. La grotta è scura e profonda, gli uomini entrano, dinanzi ai loro occhi si spalanca un vero e proprio spettacolo bucolico. Non ci sono cereali, ma ci sono greggi, formaggi, forse anche una piccola vigna selvatica verso il basso. Naturalmente, i compagni di Ulisse hanno in testa un'idea soltanto: razziare qualche formaggio e ridiscendere il più velocemente possibile lontano da quell'enorme caverna che non dice loro niente di buono. Lo esortano: - Su, andiamo! - Ma lui rifiuta. Ulisse

vuole restare perché vuole vedere. Vuole conoscere l'abitante di quello strano luogo. Ulisse non è soltanto l'uomo che deve ricordarsi, ma colui che vuole vedere, conoscere, sperimentare tutto ciò che può offrirgli il mondo, anche questo mondo subumano in cui si trova gettato. La curiosità che lo spinge sempre oltre questa volta rischia di essere causa della sua rovina e provocherà, in ogni caso, la morte di molti dei suoi compagni. Il Ciclope, infatti, sopraggiunge ben presto con le sue capre, le sue pecore, il suo ariete preferito, e tutti insieme entrano nella grotta.

Il Ciclope è un essere enorme, veramente gigantesco. Da principio non si accorge di quei minuscoli omini, per lui tali e quali a pulci, che tremano di paura nascosti negli angoli della caverna. All'improvviso, li scopre e si rivolge a Ulisse, che si trova leggermente davanti agli altri, chiedendogli:

- Non ho più una nave, - mentre la sua lo attende nella baia, - la mia imbarcazione è andata in pezzi, sono completamente in tua balia, vengo insieme ai miei uomini a implorarti ospitalità, siamo Greci, abbiamo combattuto valorosamente sulle rive di Troia insieme ad Agamennone, abbiamo conquistato la città e ora eccoci qui naufraghi sfortunati.

Il Ciclope risponde:

- Sì, sì, molto bene, bravi, ma io me ne frego di tutte queste storie. Subito afferra per i piedi due compagni di Ulisse, li sbatte contro la parete rocciosa, rompe la loro testa e li divora nudi e crudi. Mentre gli altri marinai restano impietriti per il terrore, Ulisse si domanda in quale situazione si è mai cacciato. Del resto non ha alcuna speranza di uscire dalla grotta, perché il Ciclope, per la notte, ne ha chiuso l'entrata con un masso enorme che nessun Greco, neppure un'intera squadra, riuscirebbe mai a muovere. Il mattino dopo si ripete la stessa scena, il Ciclope sbrana altri quattro uomini, due la mattina, poi ancora due la sera. Ne ha già mangiati sei, ciò vuol dire la metà dell'intero gruppo. Il Ciclope è felicissimo. Quando Ulisse tenta di blandirlo con parole di miele, si instaura fra loro una certa forma di ospitalità. Ulisse gli dice:

- Ti farò un regalo che, credo, ti riempirà di gioia. Nasce allora un dialogo che sboccia in una relazione personale, in un rapporto di ospitalità.

Il Ciclope si presenta, si chiama Polifemo. Come dice il suo nome, è un uomo di molte parole e di grande fama. Chiede a Ulisse il suo nome. Per stabilire un rapporto di ospitalità l'usanza vuole che ciascuno dica all'altro chi è, da dove viene, chi sono i suoi genitori e qual è la sua patria. Ulisse dichiara di chiamarsi Outis, cioè Nessuno. Gli dice:

- Il nome che mi danno amici e parenti è Outis.

Si tratta anche di un gioco di parole perché le due sillabe di ou-tis possono essere rimpiazzate in altro modo, metis. Ou e me sono infatti in greco le due forme della negazione, ma se outis significa nessuno, metis designa l'astuzia. Ben inteso, quando si parla di metis, si pensa innanzitutto a Ulisse che è per l'appunto l'eroe della metis, dell'astuzia, della capacità di trovare soluzioni all'inestricabile, di mentire, di raggirare le persone, di raccontare loro sciocchezze e di sapersela cavare sempre al meglio,

- Outis, Nessuno, - esclama il Ciclope, - poiché tu sei Nessuno, ti farò anch'io un regalo. Ti mangerò per ultimo.

A questo punto, Ulisse gli dà il suo dono, si tratta di una parte del vino che gli aveva regalato Marone, una bevanda che è un nettare divino. Il Ciclope ne beve, lo trova meraviglioso, se ne inebria. Rimpinzato di formaggio, delle carni dei due marinai appena

Ulisse ha il tempo di far arroventare sul fuoco un enorme palo di ulivo che taglia appuntendolo con cura. Ciascuno dei marinai superstiti partecipa prima al lavoro di falegnameria, poi alla manovra che consiste nel conficcare il palo incandescente nell'occhio del Ciclope. Il gigante si risveglia urlando. Il suo unico occhio è accecato. Anche lui è consegnato alla notte, all'oscurità. Allora, naturalmente, chiama aiuto, e i Ciclopi dei dintorni accorrono. I Ciclopi vivono ognuno per conto suo, ognuno è padrone in casa propria, non riconoscono né dei né altri signori al di fuori di se stessi, ma accorrono comunque alle grida di

Polifemo. E poiché la grotta è chiusa, urlano: - Polifemo, Polifemo che cos'hai? - Ah, è orribile, mi uccidono! - Ma chi, ti ha fatto del male? - Nessuno, Outis - Ma se nessuno, metis, ti ha fatto del male, perché ci rompi i timpani in questo modo? - E se ne vanno. Ulisse si è nascosto, è scomparso, si è annullato dietro al nome che si è scelto, ed è in un certo senso salvo. Ma non del tutto, perché deve ancora uscire dall'antro bloccato da una roccia enorme. Per uscire dalla caverna, escogita l'espedito di legare con delle verghe di vimini ognuno dei sei uomini superstiti sotto il ventre delle pecore. Lui stesso si aggrappa alla lana spessa e morbida dell'ariete preferito di Polifemo. Nel momento in cui Polifemo, dopo aver spostato la pietra che bloccava l'entrata dell'antro, si mette davanti all'apertura per far uscire il suo gregge, fa passare ciascun animale fra le sue gambe. E così facendo tasta loro il dorso per essere sicuro che nessun greco se ne sia approfittato per salirvi sopra. Ma non si accorge che i Greci sono nascosti al di sotto. Quando esce l'ariete con Ulisse, il Ciclope si rivolge all'animale, che è poi il suo unico interlocutore, per dirgli: *

- Guarda in che stato mi ha ridotto quel malvagio di Nessuno, gliela farò pagare!

L'ariete avanza verso l'uscita, e Ulisse è fuori nel medesimo istante. Il Ciclope rimette a posto la pietra, credendo che i Greci siano ancora dentro l'antro, mentre invece sono già slegati e in piedi all'esterno della grotta: scendono di gran carriera gli stretti e tortuosi sentieri rocciosi fino alla baia dove è nascosta la loro imbarcazione. Saltano sopra la nave, levano velocemente gli ormeggi e si allontanano a tutta velocità dalla costa. Scorgono in alto, ben saldo sulla punta della roccia vicino alla sua grotta, il Ciclope

Polifemo che scaglia contro di loro, alla cieca, massi enormi. In quel momento, Ulisse non riesce a resistere, cede al gusto della millanteria e alla lusinga della vanità. Grida al gigante:

- Ciclope, se mai qualcuno dei mortali ti chiedesse chi ha accecato il tuo occhio, rispondi pure che lo ha fatto il distruttore

di rocche Ulisse, il figlio di Laerte, che in Itaca ha casa, il vincitore di Troia, Ulisse dai mille inganni.

Naturalmente, «chi di spada ferisce, di spada perisce» Il Ciclope è infatti figlio di Poseidone, il dio di tutto ciò che è liquido, ma anche di tutto quanto è sotterraneo. Terremoti come tempeste, è sempre Poseidone a scatenarli. Il Ciclope formula contro Ulisse una maledizione solenne, che non sarebbe valida se non venisse pronunciato il nome di colui che la subisce. Se avesse infatti detto «Nessuno», forse la maledizione non avrebbe sortito effetti, ma il Ciclope svela il nome di Ulisse al padre Poseidone e gli domanda vendetta: che Ulisse non possa tornare a Itaca prima di aver patito mille sofferenze, senza che i suoi compagni non siano prima tutti morti, che la sua nave non sia affondata lasciandolo solo, perduto e naufrago. Se mai Ulisse dovesse comunque cavarsela, che ritorni però in patria come uno straniero, su nave straniera, e non come il navigante atteso che fa ritorno a casa sulla propria imbarcazione.

Poseidone ode la maledizione del figlio, e la raccoglie! A partire da questo episodio ha origine la sua volontà, che domina tutte le avventure seguenti di Ulisse: possa costui essere spinto fino al limite estremo delle tenebre e della morte e che le prove che dovrà sostenere siano le più terribili possibile. Come spiegherà più tardi Atena, la massima protettrice di Ulisse, è perché Poseidone non può accettare il male che è stato fatto a suo figlio che lei non è potuta intervenire e che non compare se non alla fine, ai termine del suo lungo errare, quando ormai Ulisse è quasi giunto a destinazione. Perché? Perché aver fatto calare le tenebre sull'occhio di Polifemo, l'averlo cacciato nella notte, accecato, comporta che Ulisse, a sua volta, trovi sulla sua strada il notturno, l'oscuro e il sinistro.

Idillio con Circe

La nave abbandona la terra di Polifemo e raggiunge l'isola di Eolo. Uno di quei luoghi incontrati da Ulisse nel suo viaggio che molti hanno cercato, senza successo, di localizzare. Ma la particolarità di tali luoghi è proprio quella di non essere localizzabili. L'isola di Eolo è appartata e solitaria e circondata da una muraglia di alte rocce, quasi una cerchia bronzea. E là che vive Eolo insieme alla sua famiglia, senza contatti con il mondo esterno. Gli Eoliani si riproducono dunque attraverso rapporti incestuosi, in base a un sistema matrimoniale chiuso su se stesso. Vivono in solitudine totale, in isolamento completo. L'isola è il punto in cui s'intrecciano tutte le rotte marittime e lo snodo dove si incontrano, concentrandosi, tutte le direzioni dello spazio acquatico. Eolo è il signore dei venti che, a seconda che soffino da una parte o dall'altra, aprono o chiudono, e a volte ingarbugliano e confondono i cammini del mare. Il dio dei venti accoglie Ulisse con grande ospitalità ed estrema gentilezza poiché si tratta di un eroe della guerra di Troia, uno di coloro che verranno cantati dall'Iliade. Ulisse gli porta il racconto di ciò che accade nel mondo, il rumore dell'universo da cui il dio è completamente separato. Eolo è il signore dei venti, ma non possiede nessun'altro potere. Ulisse parla a lungo, racconta; Eolo, assai felice, ascolta. In capo a qualche giorno, Eolo gli dice:

- Sto per farti dono di ciò che ti è necessario per lasciare la mia isola e arrivare, senza alcun problema di navigazione, dritto su Itaca. Gli porge un otre, che non contiene vino come quello di Marone, ma dove sono rinchiusi le sorgenti di tutti i venti e i semi di tutte le tempeste. L'otre è chiuso con cura, Eolo ha

bloccato al suo interno l'origine di tutti i refoi marini, eccetto il vento che dalla sua isola conduce direttamente a Itaca. Mille sono le raccomandazioni che il dio fa a Ulisse di non toccare l'otre. Se i venti uscissero, lui non potrebbe controllare quello che accadrebbe.

- Vedi, il solo vento che soffia ora nell'universo è quello che ti condurrà dalla mia casa fino a Itaca.

L'equipaggio, o meglio ciò che ne resta, riprende posto sulla nave, ed eccoli partire, vento in poppa, dritti alla volta di Itaca.

Giunta la sera, dal ponte della sua nave, Ulisse scorge le coste di Itaca, vede con i propri occhi i campi coltivati della sua patria. Colmo di felicità, si abbandona al sonno soave. Le sue palpebre si abbassano, i suoi occhi si chiudono come lui stesso ha chiuso l'occhio del Ciclope Ecolo restituito al mondo del notturno, di Hypnos, del Sonno. Addormentato sulla nave che viaggia verso Itaca, dimentica di sorvegliare la navigazione. I marinai, abbandonati a se stessi, si chiedono che cosa abbia mai potuto consegnare Eolo a Ulisse nell'otre, certamente doni assai preziosi. I compagni muoiono dalla voglia di vedere il contenuto dell'otre, vogliono soltanto gettarvi un'occhiata e richiuderlo subito. Alla fine, ormai vicini alle coste d'Itaca, apro-

l'otre, i venti scappano fuori alla rinfusa, il mare si solleva, i flutti si scatenano, la nave vira di bordo e compie di nuovo, in direzione contraria, il cammino appena percorso. Al suo risveglio, Ulisse, amareggiato e contrariato, si ritrova di nuovo al punto di partenza, di fronte a Eolo, che stupito gli domanda perché mai sia tornato indietro.

- Non è colpa mia, mi sono addormentato, ho commesso un errore, ho lasciato che il sonno mi vincesses con la sua notte, non ho vegliato, e il risultato è che i miei compagni hanno aperto l'otre.

Stavolta, Eolo non lo festeggia, resta in silenzio, Ulisse lo implora:

- Lasciami ripartire, concedimi ancora un'opportunità. Eolo da libero sfogo alla sua ira, gli dice che è l'ultimo degli ultimi, che

non è nessuno, che non è più nulla, che gli dei lo hanno ormai in odio.

- Perché ti sia capitata una disavventura tale, devi certamente essere maledetto, invisibile agli dei, non voglio più avere niente a che fare con te.

Così Ulisse e i suoi marinai riprendono sconsolati il mare senza aver trovato in Eolo l'appoggio desiderato.

La flotta dei Greci giunge in un nuovo luogo: l'isola dei Lestrigoni. Nell'isola ci sono porti ben visibili, c'è una città. Ulisse, sempre più astuto degli altri, invece di ormeggiare la sua barca là dove si apre una specie di porto naturale, decide di piazzarla un po' più indietro, in una piccola baia, leggermente in disparte. E non solo: dal momento che le sue avventure lo hanno reso accorto, invece di andare lui stesso in avanscoperta, invia una delegazione di suoi marinai per capire chi sono gli abitanti del luogo. I marinai salgono verso la città e lungo il cammino incontrano una ragazza immensa come vetta di monte, enorme, una specie di contadina, di matrona, molto più grande e ben piantata di loro, che li impressiona moltissimo. La ragazza li invita ad accompagnarla.

- Mio padre, il re, è pronto a ricevervi, a donarvi tutto quello che volete. I marinai restano soddisfatti di queste parole sebbene la statura eccessiva dell'affascinante ragazza non smetta di impressionarli. La trovano un po' troppo alta e robusta. Arrivati alla reggia, il sovrano dei Lestrigoni, non appena li vede, ne afferra uno e lo divora. Gli uomini di Ulisse fuggono a rotta di collo e scendono verso le navi gridando: «Salvi chi può, scappiamo da qui!»

Nel frattempo tutti i Lestrigoni, istigati dal loro re, si sono precipitati fuori. Scorgono laggiù in basso i Greci che si affrettano alle loro imbarcazioni, cercando di abbandonare l'isola il più velocemente possibile. I Lestrigoni pescano i Greci come tonni, li catturano come pesci e se li mangiano. Tutti i compagni di Ulisse, salvo quelli che erano in disparte sul battello saggiamente

nascosto nella baia, trovano la morte. A Ulisse non resta che ripartire con una sola nave e il suo equipaggio.

L'imbarcazione solitaria giunge nell'isola Eea, un'isola del Mediterraneo. Ulisse e i suoi compagni trovano prima un riparo sicuro per nascondere la loro imbarcazione, quindi si avventurano sulla terraferma. Ci sono molte rocce, un bosco, un po di vegetazione. Ma i marinai, come già Ulisse, sono diventati sospettosi. Uno di loro rifiuta perfino di muoversi. Ulisse incoraggia gli altri a esplorare l'isola, venti marinai partono in avanscoperta e scoprono una dimora molto bella, un palazzo circondato di fiori dove sembra regnare una pace perfetta. L'unica cosa che li inquieta un po, che reputano bizzarra, è che tutto intorno, nel giardino, si trovano numerosi animali selvaggi, lupi, leoni, che si avvicinano loro con estrema docilità, strusciandosi quasi alle loro gambe. I marinai si stupiscono, ma poi si dicono che si trovano forse in un mondo alFin-contrario, un mondo di nessun luogo in cui le belve sono addomesticate e dove sono gli umani a essere belve assassine. Bussano alla porta e una fanciulla molto bella accorre ad aprire. Sta tessendo e contemporaneamente canta con voce aggraziata. Li fa entrare, li invita a sedersi e a bere in segno di ospitalità. Ma nella bevanda versa un filtro che, non appena i compagni di Ulisse ne assaggiano un solo goccio, li trasforma in porci. Tutti, dalla testa ai piedi, hanno assunto le sembianze di maiali, ne hanno le setole, il verso, l'andatura, il nutrimento. Circe - questo è infatti il nome della maga - si rallegra di vedere questi porci, nuovi arrivi nel suo bestiario, e si affretta a chiuderli nel porcile, dove li nutre adeguatamente.

Ulisse e gli altri compagni rimasti ad aspettare il ritorno dei marinai partiti in esplorazione cominciano a mostrare segni di inquietudine, finché Ulisse stesso decide di recarsi all'interno dell'isola per cercarli. All'improvviso Hermes, dio malizioso e imbrogliatore, gli appare e gli spiega l'accaduto:

- C'è una strega, ha trasformato i tuoi uomini in porci. Sicuramente cercherà di fare lo stesso anche con te facendoti

bere il filtro, ma a te io donerò un antidoto che ti permetterà di scampare alla metamorfosi e di restare te stesso. Tu resterai l'Ulisse di sempre, Ulisse in persona.

Quindi Hermes gli porge una radice nera e un fiore bianco. Ulisse fa ritorno dai compagni annunciando la decisione di recarsi al palazzo, e tutti tentano di dissuaderlo, invano:

- Non andarci! Se gli altri non sono tornati, significa che sono morti. - No, - risponde Ulisse, - vado a liberarli. *

L'eroe mangia dunque la pianta benefica donatagli da Hermes e si dirige dalla maga. Circe lo fa subito entrare nel suo palazzo, Ulisse ha la spada al fianco. Lei si siede sul suo trono dorato, lui non fa alcuna allusione ai compagni e sta al gioco quando la maga va a prendere il filtro che gli vuole far bere. Ulisse beve la pozione, Circe aspetta, lo osserva, ma Ulisse non si trasforma in porco. Resta sempre Ulisse, che la guarda con sorriso affabile, prima di sguainare la sua spada e di saltarle addosso. Circe capisce e gli dice:

- Tu sei Ulisse, io sapevo che con te il mio incantesimo non avrebbe funzionato; chiedi pure ciò che desideri.

- Libera immediatamente i miei compagni - è la decisa richiesta dell'eroe.

Si sta stabilendo, in una specie di prova di forza fra una maga, zia di Medea, e Ulisse - e, attraverso lui, Hermes* dio mago e artefice di fantasmagorie -, una sorta di scontro e, alla fine, di accordo. Ulisse e Circe vivranno insieme un rapporto d'amore molto felice. Ma prima bisogna che i compagni siano liberati. Perché Circe li ha mutati in porci ? A tutti i viaggiatori che approdano sulla sua isola la maga riserva una sorte simile. Perché? Perché Circe, creatura solitaria, si sente sola e cerca di circondarsi di esseri viventi che non possano andarsene. In una parola, mutando i viaggiatori in porci, o in altri animali, spera che dimentichino il ritorno, il loro passato, dimentichino di essere uomini. È infatti quello che accade ai compagni di Ulisse, ma essi mantengono, quanto meno, una certa lucidità, conservano una forma di intelligenza, di modo che, quando vedono arrivare

Ulisse, si mostrano contenti, lo riconoscono. Circe li tocca con la sua bacchetta e, di colpo, riprendono sembianze umane.

Anzi, dopo essere stati sottoposti ad una tal prova, sono molto più belli, più giovani, più gradevoli a vedersi di quanto non lo fossero prima. Il passaggio attraverso la condizione di animale è stata una sorta di iniziazione, come se fosse necessario mimare il cammino verso la morte per riscoprirsì, dopo tale esperienza, più giovane, più bello, e ancor più vitale. È ciò che accade loro, quando ritornano uomini.

Circe avrebbe potuto ucciderli, e in quel caso non avrebbero più avuto il nous, il pensiero: i morti sono completamente circondati dalla notte; non hanno più nous, con una sola eccezione, Tiresia, che ritroveremo ben presto. Ma per i compagni di Ulisse non è proprio la morte, si tratta piuttosto di una specie di condizione animale, che li sottrae momentaneamente al mondo umano, e fa dimenticare loro il proprio passato ma per rivestirli, non appena ne escono, di un nuovo splendore di giovinezza.

Ulisse e Circe vivono un idillio vero e proprio, forse hanno anche dei bambini, come affermano alcuni, ma non è sicuro. Più semplicemente, si amano, fanno l'amore. Circe canta con la sua voce soave e Ulisse fa venire al palazzo anche i compagni rimasti indietro. All'inizio gli altri Greci si dimostrano timorosi e malfidati, ma Ulisse non deve sforzarsi molto per convincerli:

- Venite, venite pure, non rischiate più niente.

Anch'essi dimorano in quel luogo fatato per un lungo periodo. Circe, la maga che prima trasformava in porci o in belve tutti gli uomini che vedeva arrivare, non è una maga cattiva né un'orribile strega. Per tutto il tempo che sono là con lei fa tutto il possibile per renderli felici. Tuttavia, i compagni di Ulisse, che non condividono lo stesso piacere del loro signore, non avendo accesso al letto di Circe, sentono che il tempo passa troppo lentamente. Quando ricordano a Ulisse che deve pensare al ritorno, Circe non protesta, non tenta di trattenerlo, ma gli dice:

- Se volete partire, partite pure, - e dà a Ulisse ogni informazione in suo possesso perché il viaggio sia il più felice e sicuro possibile. In particolare consiglia a Ulisse:

- Ascolta, la prossima tappa del tuo viaggio ti condurrà nel paese dei Cimmeri, là dove il giorno non appare mai, è il paese della notte, il paese della bruma eterna e senza fine, dove si spalanca la bocca del mondo infernale.

Questa volta non si tratta più di essere gettati al limite estremo di ciò che è umano, con il rischio di dimenticare il proprio passato e la propria natura, ma si tratta di raggiungere i confini stessi del mondo dei morti. Circe spiega a Ulisse il cammino che deve seguire:

- Fermerai la tua nave, procederai a piedi, là scorgerai una fossa, avrai portato con te un po di farina, prenderai un ariete, lo sgozzerai, spargerai il suo sangue e vedrai salire dal suolo la moltitudine degli eidola, dei doppi, dei fantasmi, delle anime dei trapassati. A questo punto devi riconoscere e trattenere quella di Tiresia e devi fargli bere il sangue del tuo ariete affinché riprenda un po di vitalità e possa dirti quello che devi fare.

I senza nome, i senza volto

Così, Ulisse e i suoi compagni ripartono e arrivano nella terra che la maga Circe aveva loro predetto. Ulisse compie i riti necessari. È davanti alla fossa, ha versato la farina, sgozzato l'ariete, il sangue è pronto per essere bevuto.

Vede allora avanzare verso di lui la folla di coloro che sono nessuno, outis, come lui stesso ha preteso di essere, i senza nome, i nonymoi, coloro che non hanno più un volto, che non sono più visibili, che non sono più nulla. Formano una massa indistinta di parvenze, di esseri che sono stati un tempo individui, ma di cui adesso non si sa più niente. Da tale massa che sfila compatta di fronte a lui, sale un rumore spaventoso e indistinto. Gli esseri non hanno nome, non parlano, un rumore caotico li circonda.

Ulisse è assalito da un terrore fortissimo di fronte a uno spettacolo che presenta ai suoi sensi la minaccia di una dissoluzione totale in un magma informe. La sua parola così accorta è sommersa in un rumore non udibile, la sua gloria, la sua fama, la sua celebrità sono dimenticate, con il rischio di perdersi in questa notte.

Appare nel frattempo Tiresia.

Ulisse fa bere all'indovino il sangue dell'ariete e Tiresia gli annuncia che ritornerà a casa, dove lo attende Penelope, e gli dà altre notizie dei suoi cari. Agamennone è morto, e Ulisse vede anche le ombre di numerosi eroi, vede sua madre, riconosce Achille e lo interroga. Dopo aver bevuto un po' del sangue che gli rende vitalità, Achille parla. Che cosa dice, nell'istante in cui tutto il mondo ne canta la gloria, in cui il suo kleos, la sua celebrità, brilla di luce vivida, e lui rappresenta il modello dell'eroe sia nel

mondo dei vivi sia agli inferi, tra i morti? Ascoltiamolo: -

Preferirei essere l'ultimo dei bifolchi laidi, disgustosi, immersi nel letame, la più povera creatura che si mostra alla luce del sole, piuttosto che essere Achille in questo mondo di tenebre che è l'Ade - Ciò che Achille afferma nell'Odissea è il contrario di quanto diceva l'Iliade: Achille, in quest'ultima, poteva scegliere fra una vita breve ma gloriosa e un'esistenza lunga ma priva di gloria, e per lui non c'era esitazione, nessun dubbio: bisognava scegliere la vita gloriosa, la morte eroica nel pieno della giovinezza, poiché la gloria di una vita breve che si compie in una bella morte valeva molto più di tutto il resto. Ora afferma esattamente il contrario. Una volta morti, se si avesse ancora possibilità di scelta, si preferirebbe essere un povero contadino pidocchioso che vive nell'angolo più remoto e sperduto della Grecia piuttosto che il grande Achille nell'Ade.

Ulisse ascolta la confessione di Achille e poi riparte. Fa nuovamente scalo dalla maga Circe, che lo accoglie e nutre lui e i suoi compagni offrendo loro pane e vino, e indica la rotta da seguire. In particolare consiglia a Ulisse il modo in cui affrontare il terribile pericolo delle Rupi erranti, le Planktai, che non sono fissate al fondo marino e che si aprono e si chiudono di continuo, pericolosamente. Per evitarle, l'eroe e i suoi marinai dovranno navigare fra Cariddi e Scilla. Cariddi è un mostro di grande voracità che rischia di inghiottirli al loro passaggio, e Scilla un mostro che afferra e divora stando su uno scoglio a picco sul mare. Poi Circe li avverte che si imbattono non solo negli scogli giganti, ma incontreranno anche le Sirene, sul loro isolotto. Tutte le navi che passano di là e che odono il canto delle Sirene sono perdute, poiché i marinai non resistono al fascino della dolce melodia e le loro imbarcazioni, non più governate, finiscono per fracassarsi sugli scogli. Ulisse, sul suo vascello, arriva in vista dello scoglio dove le Sirene si riposano. <> * 1

Cosa escogita allora l'ingegnoso Odisseo ? Si procura un po di cera e nel momento in cui appare all'orizzonte l'isolotto sul quale stanno le Sirene, creature metà donne e metà uccelli, cantanti

dalla voce divina, tappa con la cera le orecchie di tutti i membri del suo equipaggio, affinché non possano udire nulla. Lui però non rinuncia ad ascoltare.

Ulisse non è soltanto l'uomo della fedeltà e della memoria ma, come già nell'episodio del Ciclope, è colui che vuole sapere, anche ciò che non dovrebbe. Non vuole passare vicino alle

Sirene senza aver udito il loro canto, senza sapere che cosa cantano e come.

Dunque, Ulisse tiene le orecchie aperte, ma si fa legare all'albero, tanto saldamente da non potersi muovere. La nave scivola adagio sull'acqua, l'isola delle Sirene è ormai vicina, all'improvviso è bonaccia, quella che i Greci chiamano galene: una calma completa, calma piatta, il vento cessa, non più un fiato, non più un rumore, la nave galleggia quasi immobile, allora le Sirene intonano il loro canto. Che cosa cantano ? Si rivolgono a Ulisse come se fossero le Muse, o le figlie della Memoria, quelle che ispirano Omero quando canta i suoi poemi, o ispirano l'aedo quando racconta le gesta celebri degli eroi. Le Sirene gli dicono: - Qui, presto, vieni o glorioso Ulisse, o Ulisse tanto amato, vieni, ascolta, stiamo per narrarti tutto, stiamo per cantare la gloria degli eroi, la tua stessa gloria.

Le Sirene rivelano dunque la Verità con la «v» maiuscola, esattamente tutto ciò che è accaduto: ma il loro isolotto è circondato da una massa di cadaveri, i cui corpi si decompongono al sole, sulla spiaggia. Sono tutti gli infelici che hanno risposto al richiamo di queste soavi creature e sono morti. Le Sirene rappresentano insieme il richiamo del desiderio di sapere, l'attrazione erotica -la seduzione stessa -, e la morte. Ciò che dicono a Ulisse, in un certo senso, è ciò che si dirà di lui quando non ci sarà più, quando avrà superato la frontiera fra il mondo della luce e quello delle tenebre, quando sarà diventato l'Ulisse dei racconti che gli uomini hanno creato e del quale io sto qui rammentando le avventure. Le Sirene glielo narrano mentre è ancora vivo, come se fosse già morto. O piuttosto come se si trovasse in un luogo e in un tempo in cui la frontiera fra vivi e

morti, luce della vita e notte del trapasso, fosse ancora indecisa, sfumata, oltrepassabile. Le Sirene lo attirano verso una morte che sarà per lui la consacrazione della sua gloria, la morte che Achille afferma di non volere più, anche se ha desiderato la gloria quando era ancora in vita, perché solo la morte può accordare agli esseri umani una fama imperitura. Ulisse ode il canto delle Sirene mentre l'imbarcazione passa loro vicino, lentamente; l'eroe allora lotta per essere sciolto e raggiungere le incantatrici, ma i marinai stringono ancor più saldamente i lacci. Infine, la nave si allontana per sempre dalle Sirene. Poi si ritrova vicino alle rupi che si aprono e si chiudono scontrandosi tra loro. Ulisse, fra Scilla e Cariddi, sceglie Scilla e il risultato è che quando la nave passa da lì, alcuni marinai vengono afferrati dal mostro con le sue sei teste e le sue dodici zampe di cane e divorati ancora vivi. Soltanto alcuni, in verità non molti, riescono a salvarsi e ad arrivare, un po' più tardi, su un'altra isola, Trinachia, terra del sole. Trinachia appartiene al sole, l'occhio che vede tutto. Vi si trovano mandrie divine, immortali, che non hanno bisogno di riprodursi. Il loro numero è fisso e corrisponde a quello dei giorni dell'anno. Niente, né in più né in meno, deve esservi cambiato. Le mandrie sono composte da bestie eccezionali e una delle raccomandazioni di Tiresia è stata proprio la seguente:

- Quando passerai per l'isola del sole, assolutamente, a nessun prezzo e per nessuna ragione, dovrai toccare le bestie della sacra mandria. Se non ne toccherai, hai qualche possibilità di rientrare a casa. Se invece lo farai, tutto sarà perduto.

Naturalmente poco prima di approdare a Trinachia, Ulisse si ricorda del consiglio di Tiresia e ammonisce l'equipaggio:

- Stiamo per giungere là dove pascolano le mandrie del sole, ma non alzate su di loro per nessun motivo le vostre mani. Sono bestie intoccabili, sono animali sacri. Il sole le sorveglia con cura morbosa. Mangeremo le nostre provviste sulla nave, senza fermarci sull'isola.

Ma i marinai sono sfiniti dalla stanchezza. Hanno attraversato grandi pericoli, alcuni dei loro compagni vi hanno perso la vita,

sono stanchi, stremati, per cui rispondono a Ulisse: - Sei crudele, non provi stanchezza, sei fatto tutto di ferro per non volerti fermare.

Euriloco prende la parola a nome di tutto l'equipaggio ed esclama: -Ci fermiamo!

- Bene, - risponde Ulisse, - ma non toccheremo altro cibo al di fuori delle provviste dateci da Circe.

La maga assaporava nettare e ambrosia, ma a loro aveva offerto pane e vino, i nutrimenti umani. La nave accosta sull'isola, gli uomini scendono sulla spiaggia e mangiano le loro provviste. L'indomani si alza un vento di tempesta che soffierà per giorni e giorni impedendo la partenza. Bloccati sull'isola, i Greci danno fondo, a poco a poco, alle loro riserve di cibo. Le provviste iniziano a scarseggiare, La fame fa sentire i suoi morsi, attanaglia lo stomaco.

La fame è una di quelle entità che il poeta Esiodo menziona fra i figli della Notte. Limos, Fame, è stata generata da Notte insieme a Crimine, Oscurità, Oblio, Sonno. Oblio, Sonno, Fame: il sinistro trio di potenze oscure, notturne, è in agguato.

- Qui è la fame che si scatena per prima. Allora, i marinai fanno ricorso alla pesca. Riescono a catturare un pesce di tanto in tanto, ma non è sufficiente; non c'è quasi niente da mangiare. Ulisse, ancora una volta, si allontana dai compagni, sale sulla parte più alta dell'isola per vedere quel che è possibile fare, e si addormenta. Ancora una volta, il nostro eroe si trova avvolto nella notte del sonno mandatogli dagli dei. Mentre lui dorme, la fame ha campo libero e, per bocca di Euriloco, parla a tutti i compagni:

- Perché restare qui a morire d'inedia quando siamo circondati da vacche straordinarie che solo a vederle fanno venire l'acquolina in bocca? Approfittando dell'assenza di Ulisse, del fatto che è rinchiuso nel suo mondo notturno, che non è più là, vigile, accerchiano la mandria. Molte delle bestie cacciate vengono sacrificate. I Greci inseguono gli animali, li immobilizzano, li sgozzano e li mettono a cuocere. Ne

depongono quindi alcuni pezzi nei bracieri, facendone cuocere altri sul fuoco. In quel momento Ulisse, sdraiato sull'altura, si risveglia. Sente un odore di grasso e carne grigliata, colto all'istante da terribile angoscia, si rivolge agli dei:

- Dei, mi avete schernito, mi avete inviato l'oscurità di questo sonno, che non era un dolce sonno, ma un sonno di oblio e di morte. E ora mi trovo di fronte a questo misfatto.

Ulisse scende sulla spiaggia, rimprovera aspramente i compagni, ma questi, immemori degli ordini e delle loro promesse, non pensano che a mangiare. Nel frattempo si manifestano gravi prodigi: le bestie, tagliate a pezzi e cucinate, continuano a muggire come se fossero ancora vive. Gli animali sono morti, eppure sono ancora in vita, poiché immortali. Il sacrificio è stato compiuto secondo modalità anomale e inesatte, come se fosse una caccia ad animali selvaggi. Ciò che è selvaggio è stato mescolato con ciò che è civilizzato. I prodigi si moltiplicano, ma i compagni di Ulisse continuano a ingozzarsi, poi si addormentano. Subito le onde si calmano, il vento smette di soffiare. La nave riprende il mare, e non appena ha lasciato l'isola, Helios si rivolge, questa volta non più a Poseidone, ma a Zeus e gli dice:

- Guarda quello che hanno fatto ! Hanno ucciso le mie bestie, voglio da te vendetta. Se tu non mi vendicherai, io, il Sole, smetterò di splendere nell'Etere per gli dei immortali, e smetterò di risplendere per gli esseri mortali che sulla terra vedono alternarsi il giorno e la notte. Andrò a far luce a quelli che vivono in basso, ai morti ! Discenderò nell'Ade e la mia luce illuminerà le tenebre. E voi, uomini e dei, sarete nella notte. Zeus lo rassicura:

- Mi occuperò io di tutto, - dichiara il padre degli dei.

Non avendo vigilato, Ulisse ha lasciato che i suoi uomini commettessero l'errore di confondere sacro e profano, caccia e sacrificio. Hanno mescolato tutto quanto, correndo il rischio che la notte sia illuminata dal sole e che là dove brilla il sole, la notte prenda invece il suo posto. Il battello è da poco partito, ma si è allontanato di qualche metro soltanto, quando Zeus, dall'alto,

oscura il cielo. L'imbarcazione resta immediatamente prigioniera del buio, le onde si sollevano, il fulmine si abbatte sulla nave, l'albero si spezza, fracassa nella caduta la testa del pilota che cade in acqua. Il battellino è sbattuto dalle onde, scosso, rotto in mille pezzi. Tutti i compagni di Ulisse si ritrovano come mutati in bestie: simili a cornacchie, sballottati dalle onde. Ulisse, aggrappato a un relitto della nave, va alla deriva per nove giorni. Poi, ormai allo stremo delle forze, le onde lo depositeranno sulla spiaggia dell'isola di Calipso.

L'isola di Calipso

La sua nave è stata colpita da un fulmine, è in pezzi, i marinai superstiti sono affogati, sballottati come cornacchie dalle onde. Ulisse è il solo sopravvissuto. L'eroe si afferra a un albero della nave, e subito la corrente lo porta in direzione contraria, verso Cariddi, dove si trova in una situazione drammatica. Ne scampa quasi per miracolo. Per altri nove giorni, solo, allo stremo delle forze, si lascia portare dai flutti dove le correnti lo trascinano, a loro piacimento. È proprio così, come un naufrago, quasi sul punto di lasciarsi inghiottire dal mare, che approda sull'isola di Calipso. Si tratta di un'isola in capo al mondo, non si trova neppure ai confini dello spazio marino, immense distese d'acqua la separano dagli dei e dagli uomini. È un non mondo. Ulisse giace spossato, Calipso lo raccoglie. A differenza di quanto era avvenuto da Circe, dove erano stati i marinai di Ulisse e Ulisse stesso a recarsi dalla Ninfa per implorarne l'aiuto, stavolta è Calipso a salvarlo spontaneamente.

Ulisse resterà nell'isola un'eternità, cinque, dieci, quindici anni, poco importa poiché il tempo non esiste più. E fuori dallo spazio, fuori dal tempo. Ogni giorno è simile all'altro. L'eroe vive immerso nel suo amore con Calipso, senza contatti con nessuno, in una solitudine totale. In un tempo in cui non accade niente di nuovo e niente di diverso sopraggiunge, ogni giorno è identico all'altro. Ulisse, nell'isola di Calipso, è fuori dal mondo, fuori dal tempo. Nei riguardi di Ulisse la maga è piena d'amore e di sollecitudine. Ma è anche, come indica il suo nome Calypso, che viene dal verbo greco *kalyptein*, «nascondere», colei che è

nascosta in uno spazio al di fuori da tutto, così come è colei che nasconde Ulisse a ogni sguardo.

Un paradiso in miniatura

Così inizia Omero il racconto dell'avventura di Ulisse. Da dieci anni, l'eroe è nascosto presso Calipso. Vive con la Ninfa, è ormai arrivato al termine del viaggio, alla fine della sua odissea. È là, nell'isola di Calipso, che l'intreccio raggiunge il suo culmine e tutto si gioca. Infatti, approfittando del fatto che il dio Poseidone, che perseguita Ulisse con il suo rancore e il suo odio, non si accorge di niente, Atena può finalmente intervenire. Poseidone è partito, come è spesso solito fare, per rendere visita agli Etiopi e sedere a banchetto con loro. Gli Etiopi sono creature mitiche, eternamente giovani, dai cui corpi si sprigiona un intenso odore di violetta. Essi non conoscono la corruzione e non hanno bisogno di lavorare perché ogni mattino, al risveglio, trovano imbandito su di un prato un lauto banchetto. Le carni e le verdure sono già pronte, il cibo già cucinato come in un'età dell'oro. Gli Etiopi abitano i due capi del mondo: all'estremo est e all'estremo ovest, e Poseidone fa loro visita in entrambi i luoghi estremi, il dio banchetta e si intrattiene con loro. Atena approfitta dunque dell'occasione per spiegare al padre Zeus che la storia di Ulisse non può continuare così, che ormai tutti gli eroi greci che non siano morti in terra troiana o periti in mare sulla via del ritorno, sono ora a casa, hanno riabbracciato i propri cari, ritrovato la casa e la sposa. Solo fra tutti, Ulisse, il pio Ulisse, colui che per l'appunto intrattiene con lei rapporti privilegiati, è prigioniero presso questa Calipso. Di fronte all'insistenza della figlia Atena, e contando sull'assenza di Poseidone, Zeus prende la sua decisione irrevocabile: Ulisse deve rientrare. È presto detto, ma adesso bisogna che Calipso lo lasci andare. Tocca a Hermes

occuparsene. Il dio è assai scontento della missione: non ha mai messo piede sulla terra di Calipso, e ciò è comprensibile, visto che si tratta di una specie di non mondo. Lontano dagli dei, lontano dagli uomini. Per raggiungerlo bisogna attraversare un'immensa distesa di acqua salata.

Hermes calza i suoi sandali, corre rapido come il lampo, come il pensiero. Ricalcitando ancora un poco, e assicurando di essersi piegato a tale missione soltanto per obbedienza e di malavoglia, il dio scende sull'isola di Calipso. Hermes è meravigliato di scoprire questo luogo che non si trova in nessun luogo: un piccolo isolotto simile a un paradiso in miniatura. Ci sono giardini, boschi, fontane, sorgenti, fiori, grotte ben attrezzate in cui Calipso canta, fila, tesse, fa l'amore con Ulisse. Hermes è sbalordito, abbagliato. Blocca Calipso. I due non si sono mai visti ma si riconoscono.

- Allora, mio caro Hermes, qual buon vento ti conduce qui? Non ho l'abitudine di incontrarti.

- È vero, - le risponde il dio, - e, se fosse dipeso da me, non sarei venuto neppure questa volta, ma porto un ordine di Zeus. Devi lasciar partire Ulisse, così è stato deciso. Zeus pensa che non c'è nessuna ragione per cui Ulisse, solo fra gli eroi greci, non sia ancora rientrato in patria. Calipso gli risponde:

- Fai a meno di raccontarmi sciocchezze, so bene perché volete che io restituisca Ulisse. E perché voi, dei, siete gente invidiosa, ancor peggio degli umani, siete gelosi. Sapere che una dea vive con un mortale è troppo per voi, non potete sopportarlo. La sola idea che da diversi anni io giaccia felice nel mio letto con quest'uomo vi sconvolge.

Ma Calipso sa bene di non avere scelta, per cui aggiunge:

- Bene, d'accordo, come volete, lascerò tornare Ulisse.

Hermes fa ritorno sull'Olimpo. Da allora in poi è il racconto stesso a cambiare direzione. Il cammino di Ulisse lo aveva allontanato dal mondo degli uomini, lo aveva condotto al paese dei morti, dai Cimmeri, all'estremo confine del mondo della luce, del mondo dei vivi. Ora si trova fuori gioco, prigioniero di quella parentesi divina, isolato nella distesa marina. Il suo errare è

bloccato da quasi dieci anni in un duco d'amore solitario con la dea Calipso. Che ne era di Ulisse mentre Hermes si trovava nella grotta di Calipso, che cosa faceva l'eroe? Salito, tutto solo, sulla cima di un promontorio, di fronte al mare assai increspato dalle onde, Ulisse piangeva tutte le lacrime di cui i suoi occhi erano capaci. Era come se il suo corpo si liquefacesse. Tutta la sua vitalità umida abbandonava le sue membra, usciva dagli occhi, dalla pelle:

l'eroe non ne poteva più. Perché questo sfogo disperato ? Perché forte era in lui il rimpianto per la sua vita passata, per Itaca e per la sua sposa Penelope. Calipso non poteva non sapere che Ulisse pensava ancora al ritorno, che lui era l'uomo del ritorno. Ma la dea nutriva la segreta speranza di riuscire a fargli «obliare il ritorno», a fare in modo che non si ricordasse più di come era prima. In quale modo poteva raggiungere tale scopo ? Ulisse era arrivato fin nel mondo dei morti, e là, fra gli spettri, aveva udito Achille confessargli quanto fosse terribile essere morto, e affermare che la condizione di fantasma senza vita e privo di coscienza, di ombra anonima, è la peggiore che un uomo possa immaginare. Calipso offre ad Ulisse, al termine di questo viaggio, di queste terribili prove, di essere immortale e di restare giovane in eterno, di non dover più temere la morte e la vecchiaia.

Formulando questa doppia promessa, la dea sapeva bene quello che faceva. Esiste infatti una storia che lei non poteva ignorare, perché tutti la conoscono: l'Aurora, Eos, si era perduto innamorate di un giovane molto bello che si chiamava Titone. La dea lo aveva rapito perché visse con lei e aveva chiesto a Zeus, con il pretesto di non poter fare a meno di lui, di concedergli il dono dell'immortalità così che non dovessero mai separarsi. Zeus, con un fuggevole sorriso ironico, le aveva risposto:

- D'accordo per l'immortalità.

Così, nel palazzo in cui Aurora risiede sull'Olimpo, Titone è arrivato giovane, nel pieno vigore dell'età, e con il privilegio di

non morire mai, ma, ad un certo punto, è diventato peggio di un vecchio. Aurora non aveva chiesto per l'amato l'eterna giovinezza, e a centocinquanta o duecento anni, Titone è diventato una specie di insetto, rattrappito, raggrinzito, non più in grado di parlare né di muoversi, incapace di nutrirsi. Un morto vivente, uno spettro.

L'Impossibile oblio

Calipso non offre a Ulisse la condizione di Titone, non commette lo stesso sbaglio di Aurora: offre all'eroe greco di essere un dio a tutti gli effetti, un immortale, eternamente giovane. Circe, per far dimenticare il ritorno ai marinai di Ulisse, li aveva mutati in bestie, costretti in una condizione subumana. Calipso propone invece a Ulisse di trasformarlo non in bestia, ma in dio, sebbene lo scopo sia comunque lo stesso: dimenticare Itaca e Penelope. Il dramma, il nodo tragico di questa storia, è che Ulisse si trova davanti a un dilemma. Ha ben visto che cos'era la morte, l'ha visto quando si trovava presso i Cimmeri all'entrata dell'inferno e l'ha di nuovo visto quando le Sirene cantavano la sua gloria circondate da carogne. Calipso gli offre dunque la non-morte e l'eterna giovinezza, ma c'è un prezzo da pagare perché la metamorfosi possa compiersi. Il prezzo è che Ulisse resti lì, in quella terra lontana, che dimentichi per sempre la sua patria. In più, se resterà da Calipso dovrà restarvi nascosto, e dunque smettere di essere se stesso, cioè Ulisse, l'eroe del ritorno.

Ulisse è l'uomo della rimembranza, pronto ad accettare ogni prova, ogni sofferenza, pur di compiere il suo destino, che è quello di essere stato gettato alle frontiere dell'umano, e di aver potuto, di aver saputo, di aver sempre voluto ritornare e ritrovare se stesso. Bisognerebbe, dunque, che rinunciasse a tutto questo. Ciò che viene offerto a Ulisse è, per un greco, non un'immortalità degna dell'eroe, ma piuttosto un'immortalità anonima. Quando Atena, travestita da Mentore, vecchio saggio e vecchio amico di Ulisse, arriva ad Itaca per far visita a Telemaco, gli dice:

- Sai, tuo padre è un uomo molto scaltro, assai astuto, sono sicuro che rientrerà a Itaca, preparati, dovrai aiutarlo. Vai nelle altre città della Grecia e senti se hanno notizie. Non restare con le mani in mano a lamentarti, passa all'azione.

Telemaco dapprincipio gli risponde che non è neppure sicuro che si tratti di suo padre: certo la madre Penelope gli ha detto che Ulisse è suo padre, ma lui non lo ha mai visto. Ulisse è infatti partito subito dopo la sua nascita, quando il figlio non aveva che pochi mesi.

Ora Telemaco ha vent'anni e sono esattamente vent'anni che Ulisse è partito. Il giovane risponde ad Atena che Ulisse è uno sconosciuto, e non lo è soltanto per lui, ma per stessa volontà divina, Ulisse è l'essere interamente non visto e non udito. È sparito dalla faccia della terra come se le Arpie lo avessero rapito e ogni sua traccia cancellata dal mondo degli uomini. Nessuno sa che cos'è stato di lui,' e aggiunge:

- Se almeno fosse morto combattendo in terra greca, o sulla strada del ritorno, in mare, naufragando insieme alle navi, i suoi compagni ce lo avrebbero riportato e gli avremmo innalzato un tumulo con un sema, una pietra tombale sulla quale sarebbe scritto il suo nome. Così, in un certo senso, sarebbe sempre con noi e avrebbe trasmesso, a me, suo figlio, e a tutta la famiglia, una gloria immortale, kleos aphthiton. Mentre ora è scomparso dal mondo, è cancellato, inghiottito, akleos, senza gloria.

L'offerta fatta da Calipso a Ulisse è, sì, che diventi immortale, che resti eternamente giovane, ma come dietro un velo di oscurità, senza che nessuno senta mai parlare di lui, senza che mai uomo pronunci il suo nome, senza che, naturalmente, nessun poeta canti la sua gloria. Come dice Pindaro in uno dei suoi poemi, quando una grande impresa è stata compiuta, non deve restare «nascosta» È lo stesso verbo *kalyptein* che ha dato il nome a Calipso. Perché questa grande impresa esista, è necessario l'elogio in versi di un famoso aedo. Ben inteso, se Ulisse resta presso Calipso, non c'è più Odissea e, di conseguenza, non c'è più Ulisse. Allora il dilemma è ancora: o un'immortalità

anonima, a causa della quale, pur restando per sempre in vita, Ulisse si ritroverà simile ai morti dell'Ade, chiamati i «senza-nome» perché hanno perduto la loro identità; oppure, se fa la scelta contraria, un'esistenza mortale, certo, ma in cui si ritroverà ricordato, coronato di gloria. Ulisse dice dunque a Calipso che preferisce tornare.

L'eroe non prova più desiderio, non ha né himeros, né eros, verso la ninfa dai riccioli belli con la quale vive in comunione da dieci anni. E se la sera dorme con lei, è soltanto

perché lei lo vuole. Lui, invece, non più. Il suo unico desiderio è di ritrovare la sua vita mortale, e desidera perfino? morire. Il suo himeros si rivolge verso la vita mortale, spera di portare a termine la sua vita. Calipso gli dice:

- Sei così attaccato a Penelope ? La preferisci a me ? La trovi forse più bella ?

- Ma via, no di certo, - risponde Ulisse, - tu sei una dea, sei più bella, importante, splendida di Penelope, lo so bene. Ma Penelope è Penelope, è la mia vita, la mia sposa, il mio paese.

- Benedice , Calipso. - Capisco.

La Ninfa esegue gli ordini di Zeus e aiuta Ulisse a costruirsi una zattera. Insieme tagliano gli alberi e insieme li sistemano in modo da formare un'imbarcazione piccola ma solida e munita di albero. Così Ulisse lascia Calipso, e inizia una nuova serie di avventure.

Nudo e invisibile.

Ulisse è sulla sua zattera. Tutto procede per il meglio. Dopo molti giorni di navigazione, l'eroe avvista una specie di scudo adagiato sul mare: è l'isola dei Feaci. Nel mentre anche Poseidone, conclusi i festeggiamenti con gli Etiopi, riparte alla volta dell'Olimpo. Dall'alto, il dio scorge una zattera con qualcuno attaccato all'albero, subito riconosce Ulisse. La sua collera è immensa, scoppia incontenibile. Poseidone non sentiva più parlare di quell'individuo da dieci anni, ma evidentemente ora gli dei hanno deciso altrimenti, Zeus deve aver messo fine alla questione. Non può trattenersi. Ancora una volta la zattera è

folgorata, esplode in mille pezzi, ed ecco di nuovo Ulisse che nuota contro la violenza dei flutti. Sommerso dall'assalto della grande onda, quando infine l'eroe riemerge, dalla bocca sputa acqua salata e si appresta a morire. Ma l'istante fortunatamente è propizio. Anche un'altra divinità scorge l'eroe, è Ino Leucotea, la Dea Bianca, che talvolta nelle tempeste più violente appare ai naufraghi, salvandoli. Ino emerge dalle acque, si avvicina a Ulisse e porgendogli una fascia gli dice: - Indossala e non morirai. Ma ricorda, prima di mettere piede a terra, di scioglierla e di gettarla in mare.

Ulisse prende la fascia e ne cinge il suo corpo. Nuota con difficoltà, impaziente di toccare terra si avvicina più volte alla costa, ma a ogni tentativo di approdarvi la risacca lo allontana, più e più volte. Finalmente, nuotando lungo la costa, scorge poco lontano una specie di piccolo porto, la foce di un fiume, forse di un torrente, un angolo di terra al riparo dal vento. In quel punto le onde non si infrangono contro le rocce, Ulisse nuota fin là per raggiungere la spiaggia battuta, è ormai notte, non ce la fa più, il suo corpo è sfinito. Gettato in mare il talismano di Ino Leucotea, Ulisse avanza a tastoni e prostrato si lascia cadere a terra, fra i giunchi, su una piccola altura. Qui si nasconde ricoprendosi con un gran mucchio di foglie, mentre preoccupato si domanda chi mai abiti quel luogo e quale nuovo pericolo lo minacci. Decide di non chiudere gli occhi nonostante la sua terribile stanchezza. Molte sono ormai le notti che non dorme, il suo corpo è ricoperto di salsedine per aver nuotato e lottato con le onde per giorni e giorni. Ulisse giace interamente coperto di sale, salati e irsuti sono anche i suoi capelli, la sua barba è incolta. Distende le membra stanche e subito Atena, che da lungo tempo non era più intervenuta in aiuto dell'eroe, sopraggiunge e gli versa il sonno sugli occhi, fasciando le sue palpebre.

Quest'isola è dunque l'isola dei Feaci, a mezza strada fra il mondo degli uomini, Itaca stessa, la Grecia, e un mondo straordinario, una terra di prodigi in cui cannibali vivono a fianco di dee. La vocazione dei Feaci è proprio di essere dei

traghettatori. Sono marinai che dispongono di battelli magici: in grado di navigare da soli, a gran velocità, in ogni direzione desiderata, senza che abbiano mai bisogno né di essere guidati né di essere condotti a remi. I Feaci sono un po' come Kermes, il dio del viaggio e del passaggio, forza del vai-e-vieni da un mondo all'altro. L'isola, in più, non ha contatti diretti con l'esterno. I Feaci sono sì dei «traghettatori», ma nessuno viene da loro, nessuno straniero, umano, giunge mai nella loro terra. Invece accade che gli dei facciano un giro da quelle parti e lo facciano di persona, presentandosi così come sono, privi di veli, senza doversi travestire.

Ulisse è nascosto nella boscaglia e dorme, quando sopraggiunge l'alba. Il re dei Feaci ha una giovane figlia, di quindici o sedici anni, è dunque in età da marito, ma non è facile trovare in Feacia un uomo che risponda alle aspettative del re. Durante la notte la fanciulla ha fatto un sogno, è stata senza dubbio Atena a inviarglielo. Ha sognato un possibile sposo e, al mattino, ha subito convocato le sue ancelle, che sono accorse, hanno radunato tutta la biancheria del palazzo per andarla a lavare nelle acque limpide del torrente, e far poi asciugare le stoffe pregiate, le lenzuola e le vesti sulle rocce, ai raggi del sole. Di primo mattino, il carro con le bestie da tiro è preparato davanti al palazzo reale per trasportare la biancheria da lavare fino al torrente. Una volta sistemati i panni, le fanciulle si divertono a giocare a palla. Una delle ancelle, un po' maldestra, manca la palla che Nausicaa le lancia e che va a finire nel torrente. Le fanciulle lanciano allora grida acute e improvvise. Ulisse, svegliatosi di soprassalto, esce dalla fitta vegetazione, e osserva la scena. È nudo come un verme, spaventoso a vedersi. Inquieto com'è, si guarda intorno lanciando occhiate torve e minacciose. Davanti a un simile spettacolo, tutte le fanciulle scappano come uccelli spaventati. Tutte salvo una, Nausicaa, la più grande, la più bella, colei che, fra le altre ragazze, appare come Artemide fra le sue ancelle, sempre un grado al di sopra. Nausicaa non batte ciglio. Resta immobile. Ulisse la vede, lei

ricambia lo sguardo e di certo deve domandarsi chi sia mai quell'essere spaventoso, quel mostro, tuttavia non si muove. Lei è la figlia del re. Allora Ulisse, spaventoso a vedersi ma gradevole a udirsi, perché è l'uomo del bel motto, della parola accorta e dolce come miele, le chiede:

- Chi sei ? Sei dea o mortale ? Io sono un naufrago, che la cattiva sorte ha gettato su queste terre. Ascolta, guardandoti penso a una giovane palma che vidi un tempo a Delo dove giunsi in uno dei miei viaggi, un fusto nuovo di palma che sveltava dritta fino al cielo. Così, ammirandola, fui vinto dal fascino e rimasi in estasi a lungo, come te, donna, ammiro e sono incantato.

Risponde Nausicaa:

- Le tue parole smentiscono il tuo aspetto, non sembri un uomo stolto, un villano, kakos.

Chiama quindi le sue ancelle e ordina loro di prendersi cura di Ulisse:

- Dategli di che lavarsi e vestirsi.

Ulisse entra nelle acque del fiume, da solo si libera di tutte le lordure, di ogni sporcizia che ricopre la sua pelle, si lava, indossa vesti pulite. Appena è lavato e ben profumato, Atena, naturalmente, sparge su di lui la grazia e la bellezza. Lo rende più bello, più giovane, più forte, e versa sul suo corpo, sulle spalle e sul capo, la charis, la grazia, lo splendore, il fascino. Ulisse risplende allora di bellezza e seduzione. Nausicaa lo guarda e, in confidenza, dice alle sue ancelle:

- Ascoltatemi, o mie ancelle, poco fa quest'uomo mi era sembrato brutto davvero, poco somigliante, aeikelios, ai numi, mentre ora è simile, eikelos, agli dei che abitano il vasto cielo.

Da quel preciso istante germoglia nella testa di Nausicaa l'idea che quello straniero, di certo inviato dagli dei, sia in qualche modo disponibile, che si possa finalmente concretizzare per lei l'opportunità di uno sposo, del marito a lungo sognato. Quando Ulisse le domanda che cosa deve fare, la giovane gli consiglia di

andare al palazzo reale, di presentarsi al padre Alcino e alla madre Arete.

- Ti recherai al palazzo, ma non senza aver prima preso alcune precauzioni; anch'io sto per farvi ritorno, caricherò le mule con il bucato e ripartirò con le mie ancelle ma, capisci bene, non è conveniente che ci vedano insieme. Del resto, qui non arrivano mai stranieri, tutti si conoscono. Se viene individuato qualche sconosciuto, subito ci si interroga sulla sua identità, e se addirittura lo si vedesse in mia compagnia, immagina quello che potrebbero pensare. Tu partirai dunque dopo di me, seguirai la strada fino a un certo punto, e poi entrerai nel bel palazzo circondato di meravigliosi giardini che in ogni stagione dell'anno danno fiori e frutti. Scorgerai anche un porto con bellissime navi. Entrerai all'interno e attraversata la grande sala, andrai a gettarti ai piedi di mia madre Arete. A quel punto, abbracciale le ginocchia e domandale ospitalità. Mi raccomando, bada bene prima di giungere al palazzo di non fermarti lungo la strada e di non parlare con nessuno. - Quindi Nausicaa si allontana e Ulisse scorge una fanciulla giovanissima. Si tratta di Atena che ha preso quelle sembianze. La fanciulla dice a Ulisse:

- Segui le raccomandazioni della figlia del re, ma nel frattempo io ti renderò invisibile di modo che tu possa non incontrare nessun contrattempo lungo il tragitto. Mentre sarai invisibile, non guardare neanche tu nessuno. Non incrociare nessuno sguardo, perché per essere invisibili è necessario non guardare gli altri.

Ulisse rispetta alla lettera tutte le raccomandazioni e, una volta giunto al palazzo, si getta ai piedi della regina. Quando attraversa la sala in cui si trova riunita tutta la nobiltà feacia, Ulisse è ancora invisibile. Non visto si avvicina dunque al trono dove sono seduti fianco a fianco il re Alcino e la moglie. Solo allora Atena dissipa la nebbia che lo celava alla vista e, stupefatti, i Feaci scorgono apparire dal nulla questo straniero che abbraccia le ginocchia della loro sovrana. Arete e Alcino decidono di accoglierlo come ospite. Danno una grande festa durante la quale

Ulisse rivela qualità atletiche veramente singolari. Uno dei figli del re lo provoca, ma Ulisse mantiene il proprio sangue freddo. Lancia il suo disco più lontano di lui, dando così prova di essere un uomo di valore, un eroe. Mentre Ulisse siede al fianco del re, un aedo inizia a cantare e a raccontare la guerra di Troia. Narra le gesta e la morte di molti compagni di Ulisse. In quel momento Odisseo non sa più trattenersi, abbassa la testa, nasconde gli occhi, coprendosi il capo con un lembo del manto perché non si veda che sta piangendo, ma Alcino se ne accorge. Il re capisce che l'uomo che gli siede vicino, per essere così sconvolto dal racconto, deve certo essere un eroe acheo. Fa cessare il canto e, in un certo senso, è Ulisse che ne prende il posto; è lui stesso a dichiarare la propria identità: - Sono Odisseo di Laerte, - e inizia a narrare, come un aedo, molte delle sue avventure.

Il re decide di far tornare Ulisse a Itaca. Lo fa perché lo deve fare, non certo senza tristezza perché anche lui ha pensato a sua figlia. Fa chiaramente capire all'eroe che se vuole restare con loro, e dormire con Nausicaa, sarebbe per lui genero ideale, nonché successore alla sovranità feacia. Ulisse spiega che il suo mondo, la sua vita sono a Itaca, e che perciò bisogna aiutarlo a ritrovarli. Verso sera vengono radunati molti regali, tanti da riempirne una nave, e Ulisse sale a bordo. Prende congedo da tutti, dal re, dalla regina e da Nausicaa, dice addio alla fanciulla così come già aveva detto addio a Calipso e a Circe. L'imbarcazione corre veloce sul mare e ritrova le acque umane. La nave trasporta Ulisse da questo non mondo, dove ha vissuto ai confini dell'umanità, ai margini della luce e della vita, verso la sua patria: a casa, a Itaca.

Un mendicante equivoco

Non appena sale sul battello, che naviga da solo, Ulisse si addormenta. I marinai feaci arrivano a Itaca su una spiaggia dove si vede far bella mostra di sé un olivo frondoso, un antro sacro alle ninfe, le alture e le montagne. È come una specie di porto naturale con due pareti rocciose che si fronteggiano. I Feaci depongono Ulisse addormentato sulla spiaggia, sotto l'olivo, e se ne vanno così come sono venuti. Ma Poseidone, dall'alto del cielo, ha seguito ogni mossa. È stato raggirato ancora una volta: Ulisse è di ritorno. Il dio decide di vendicarsi sui Feaci. Quando la nave arriva davanti alle coste della loro terra, la colpisce con il suo tridente, l'imbarcazione è trasformata in pietra e, radicata nel mare, diventa un isolotto roccioso. I Feaci non potranno più servire da passaggio fra i diversi mondi. La porta attraverso cui, all'inizio del racconto, Ulisse è passato, e che ha appena varcato al ritorno, questa porta si è richiusa per sempre. Il mondo umano forma un tutt'uno e Ulisse ne fa nuovamente parte.

Il mattino, all'alba, l'eroe si sveglia e osserva quel paesaggio che gli è assolutamente familiare, dove ha trascorso l'intera giovinezza, e non riconosce nulla. Atena ha infatti deciso che, prima di rientrare, il nostro eroe debba essere trasformato da cima a fondo. Perché ? Perché durante la sua assenza, e in particolare durante gli ultimi dieci anni, un centinaio di pretendenti, pensando che Ulisse fosse morto o quanto meno scomparso per sempre, vivono nella sua casa. Là si ritrovano, là passano il tempo. Mangiano, bevono, saccheggiano le greggi, danno fondo alle riserve di vino e di grano in attesa che Penelope decida per uno di loro, decisione che Penelope non vuole

prendere. La regina ha ordito mille inganni astuti, ha sostenuto che non poteva sposarsi prima di essere sicura che suo marito fosse morto. Poi, che non poteva sposarsi prima di aver preparato per suo suocero un sudario, un lenzuolo funebre nel quale seppellirlo. Adesso Penelope si trova nelle sue stanze, mentre i pretendenti sono nel salone in cui festeggiano, banchettano e giacciono, al termine del pranzo, con le serve che hanno accettato di tradire i propri padroni. E si dedicano a mille altre follie. Penelope, nella sua camera, tesse tutto il giorno la tela ma, giunta la sera, disfa il lavoro. Così facendo, per quasi due anni, ha potuto ingannare i pretendenti con il pretesto che il suo lavoro non era ancora finito. Ma una delle serve ha infine rivelato ai pretendenti la verità e loro esigono adesso una decisione da Penelope. E chiaro dunque il timore di Atena, la dea vuole evitare che a Ulisse accada quello che è successo ad Agamennone, che giunto a casa sotto la sua vera identità, non cada nella trappola riservatagli da coloro che lo attendono. È necessario che Ulisse giunga allora travestito, in incognito. Perché questo avvenga, perché non venga identificato bisogna che lui stesso non riconosca il paesaggio familiare della sua patria. Quando Atena si è manifestata sulla spiaggia dove l'eroe è stato sbarcato, ha spiegato la situazione a Ulisse:

- A casa tua ci sono i pretendenti di Penelope, bisogna che tu li uccida. Ma prima è necessario che tu ottenga l'appoggio di tuo figlio Telemaco che è appena rientrato, del porcaro Eumeo, del bovaro Filezio e in questo modo potrai forse vincerli. Io ti aiuterò, ma prima dovrò trasformarti completamente.

Non appena Ulisse accetta la sua proposta, Atena gli mostra Itaca sotto la sua vera luce, come è in realtà.

La nebbia si dissipa e Ulisse riconosce la sua patria. Come nel suo incontro con Nausicaa, Atena lo aveva rivestito di grazia e bellezza, ora gli versa addosso vecchiaia e sporcizia. I suoi capelli cadono, è calvo, la pelle si raggrinzisce, gli occhi diventano cisposi, il corpo si curva, coperto di stracci, puzza: Ulisse assume l'aspetto raccapricciante di un mendicante mal ridotto. Il suo

piano è quello di raggiungere il palazzo, recitare la parte del miserabile, del mendicante che elemosina un po' di cibo, accettare ogni ingiuria, e arrivare così a capovolgere la situazione, a trovarsi dei complici e a mettere le mani sul suo arco. L'arco che lui soltanto è in grado di tendere, cercherà di farselo dare, facendo finta di niente. E alla prima occasione, ucciderà per mezzo suo i pretendenti.

Ulisse giunge alle porte del palazzo, incontra il vecchio Eumeo, il suo porcaro. A lui domanda chi è e chi sono quelli che si trovano nella casa. Eumeo risponde:

- Il mio signore, Ulisse, è partito vent'anni fa, non si sa che cosa ne è stato di lui, è una terribile disgrazia, tutto sta andando in rovina: i pretendenti sono dentro il palazzo, la casa sta crollando, saccheggiano le riserve di cibo, le greggi, bisogna che tutti i giorni io porti loro porcellini di latte perché possano mangiarli, è così orribile.

Il vecchio e il mendicante avanzano insieme verso l'entrata quando Ulisse scorge vicino alla porta, su un mucchio di sporcizia, dove la mattina i servi gettano le lordure della casa, un cane, Argo. Ha vent'anni, assomiglia a Ulisse, il suo doppio fatto cane, ripugnante, pulcioso, debole a tal punto da non riuscire più a muoversi. Ulisse chiede a Eumeo:

- Quel cane com'era, quando era giovane ? •
- Oh, era di gran valore, un cane da caccia, catturava le lepri senza lasciarsene scappare una, le riportava...
- Davvero ? - dice Ulisse continuando ad avanzare.

A quel punto, il vecchio Argo alza il muso e riconosce il suo padrone, ma non ha più neppure la forza di spostarsi. Semplicemente agita la coda, drizza le orecchie.

Ulisse vede questo vecchio cane. Per quanto decrepito sia, l'animale lo riconosce nel modo in cui i cani riconoscono le cose: in base al fiuto, immediatamente. Gli uomini, per identificare Ulisse dopo tanti anni e tanti cambiamenti, avranno bisogno di semata, di segni, di indizi, che serviranno loro come prove; dovranno riflettere su quei segni per poter ricostruire l'identità di

Ulisse. Il cane non ne ha affatto bisogno: fin da subito sa che si tratta di Ulisse, lo fiuta. Vedendo il suo vecchio cane, Ulisse è sconvolto, sull'orlo delle lacrime; si allontana veloce. Il cane muore, Eumeo non si è accorto di nulla. I due continuano a camminare. Sulla soglia del palazzo incontra un altro mendicante, Irò, più giovane di quanto sembri Ulisse. Irò è il mendicante a pieno titolo, è là da molti mesi, riceve i lazzi e le botte mentre i pretendenti banchettano. Si rivolge direttamente a Ulisse travestito da mendicante:

- Che cosa fai qui? Togliti dai piedi, lasciami il campo, questo posto è mio, non puoi restarvi, tanto non otterrai niente.

Ulisse risponde: - Si vedrà.

Entrano insieme. I pretendenti sono a tavola, il pranzo è in pieno svolgimento, i servitori portano da bere e da mangiare. I commensali iniziano subito a ridere vedendo due mendicanti invece di uno. Irò cerca immediatamente lo scontro con Ulisse e i pretendenti si divertono, dicendo che Irò, più giovane, vincerà facilmente l'altro, ben più vecchio. Ulisse dapprincipio rifiuta lo scontro, poi accetta di regolare la questione a suon di pugni. Tutti guardano. Ulisse solleva un po' la tunica, abbastanza perché i pretendenti possano vedere come quel vecchio rammollito abbia delle cosce ancora salde: la sorte del combattimento non è poi così sicura. La battaglia ha inizio e, in men che non si dica, Ulisse stordisce Irò, in mezzo alle esclamazioni gioiose di tutta la platea che gli grida bravo. Ulisse getta Irò fuori dal palazzo, ma poi subisce tutta una serie di ingiurie e umiliazioni: uno dei pretendenti non si accontenta delle parole. Attraverso la tavola, al volo, gli getta uno stinco di bue per ferirlo, lo colpisce a una spalla facendogli male. È Telemaco a mettere fine al gioco, dicendo:

- Quest'uomo è mio ospite, non voglio che sia più bersaglio di ingiurie né che subisca altri maltrattamenti.

Una cicatrice firmata Ulisse

Ulisse si fa riconoscere dalle persone a cui chiede appoggio. Il primo fra questi è il figlio Telemaco, appena tornato da una spedizione compiuta per raccogliere notizie del padre. Al suo ritorno, Telemaco è scampato a una trappola tesagli dai pretendenti che erano al corrente della sua partenza. Questi volevano approfittarne per ucciderlo e poter quindi sposare Penelope senza ostacoli. Sposare Penelope significa infatti prendere il posto di Ulisse nel letto reale, e dunque diventare sovrano di Itaca. Avvertito da Atena, Telemaco sfugge alla trappola e approda in un luogo diverso da quello in cui era atteso. Poi si reca direttamente da Eumeo.

Primo incontro fra Telemaco e Ulisse. Eumeo va ad avvertire Penelope che il figlio è vivo. Ulisse e Telemaco sono quindi soli nella capanna di Eumeo, quando appare Atena. Ulisse la vede, anche i cani fiutano la sua presenza, sono spaventati, si drizza loro il pelo, abbassano la coda, si nascondono sotto la tavola. Telemaco, invece, non vede niente. La dea invita Ulisse ad accompagnarla fuori, lo tocca con la sua bacchetta magica e l'eroe riprende le sue antiche sembianze. Non è più spaventoso a vedersi, ma è simile agli dei che abitano il vasto cielo. Telemaco, vedendolo entrare nella capanna, non crede ai propri occhi: come può un vecchio mendicante diventare un dio ? Ulisse si fa riconoscere, ma suo figlio non vuole credergli senza ottenere da lui una prova. Ulisse non gliene dà, salvo riprenderlo come può fare un padre con il proprio figlio.

- Vuoi smetterla, una buona volta ? Hai tuo padre davanti a te e non lo riconosci ?

Telemaco non può evidentemente riconoscerlo dal momento che non lo ha mai visto.

- Ti dico che sono Ulisse

Imponendosi con forza, Ulisse si mette davanti a Telemaco nella posizione del padre.

Telemaco invece non può essere in nessuna posizione, perché non è ancora un uomo senza essere più un bambino, perché dipende ancora da sua madre sebbene voglia esserne libero. Si trova in una posizione ambigua, ma il fatto che suo padre sia là, - questo padre di cui non sapeva più neppure se era vivo, e che non era forse neppure suo padre, malgrado ciò che gli avevano sempre detto - quando, dunque, vede Ulisse in piedi davanti a lui, in carne e ossa, che gli parla come fa un padre con il figlio, Telemaco si trova infine confermato nella propria identità di figlio. E Ulisse nello stesso momento si sente confermato nella sua identità di padre. Entrambi diventano termini di un rapporto sociale, umano, costitutivo della loro identità. *;••!

Con l'aiuto di Eumeo e di Filezio, Ulisse cerca di organizzare la vendetta. Nel frattempo, il piano di Ulisse ha corso il rischio di fallire. Penelope ha infatti chiesto di vedere il vecchio mendicante di cui Telemaco le ha segnalato la presenza e che, come la nutrice Euriclea le ha raccontato, i pretendenti hanno trattato con rozzezza. Penelope lo riceve interrogandolo, come fa con tutti i viaggiatori di passaggio, per sapere se ha notizie di Ulisse. Come è ormai sua abitudine, l'eroe racconta una delle sue bugie:

- Non solo l'ho visto, molto tempo fa, sono passati circa vent'anni, al tempo della sua partenza per Troia, poiché passò da noi, ma mio fratello Idomeneo è addirittura partito per combattere con lui. Io ero troppo giovane e l'ho riempito di doni.

La regina ascolta questo racconto domandandosi se sia la verità oppure no.

- Dammi una prova di quello che racconti. Puoi dirmi quali vesti indossava ? Naturalmente Ulisse descrive in dettaglio la stoffa fine e, in particolare, un gioiello prezioso donatogli da

Penelope, un gioiello cesellato che rappresentava un cerbiatto nell'atto di correre. Allora Penelope esclama:

- E' proprio così, quest'uomo dice il vero.

Di conseguenza ha uno slancio di affetto per quel vecchio rudere, dicendosi che quanto meno ha visto Ulisse, e l'ha aiutato. Chiede, dunque, alla nutrice Euriclea di occuparsi di lui, di fargli un bagno, di lavargli i piedi. È allora che la nutrice svela a Penelope che il vecchio assomiglia a Ulisse, benché ci si possa domandare come questo sia possibile dopo la metamorfosi voluta da Atena.

- Ha le stesse mani e gli stessi piedi. Penelope risponde: '

- Niente affatto: ha le mani e i piedi che Ulisse deve avere ora, dopo essere invecchiato e aver sofferto vent'anni, se è ancora in vita.

L'identificazione di Ulisse è molto problematica. Non soltanto è travestito da mendicante, ma quando è partito aveva venticinque anni, adesso ne ha quarantacinque. Anche se le sue mani sono le stesse, non sono tuttavia identiche. Ulisse è insieme lo stesso e completamente diverso. La nutrice non di meno insiste e dice a Ulisse:

- Fra tutte le persone che sono venute qui, i viaggiatori, i mendicanti, che abbiamo ricevuto quali ospiti, tu sei colui che mi ricorda di più Ulisse.

- Sì, sì, - risponde Ulisse, - me lo hai già detto.

L'eroe ha il timore che, lavandogli i piedi, Euriclea possa vedere una cicatrice che rischierebbe, svelando troppo presto la sua identità, di metterlo in imbarazzo e di far fallire il suo piano.

Quando Ulisse era molto giovane, a quindici o sedici anni, era stato dal nonno materno per ricevere la sua iniziazione da kouros. Si trattava di passare dalla condizione infantile a quella adulta; la prova consisteva, per il giovane armato di lancia, nell'affrontare tutto solo, sotto il controllo dei propri cugini, un enorme cinghiale e di vincerlo. Ulisse lo aveva fatto con successo, ma nell'atto di caricarlo, il cinghiale gli aveva ferito una coscia all'altezza del ginocchio. Era tornato molto contento, mostrando

a tutti la cicatrice, e aveva raccontato in dettaglio come era successo, come lo avevano curato, quanti regali gli avevano portato. Certo, Euriclea si trovava sempre in prima fila, poiché era la nutrice: anche quando il nonno, Autolieo, era venuto alla nascita del bambino, lei lo teneva sulle sue ginocchia, ed era stata lei a pregare Autolieo di scegliere un nome per il nipote. Dato che una delle sue funzioni era quella di lavare i piedi degli ospiti, Euriclea era ormai esperta a riconoscere ogni forma di piede. Ulisse riflette: « Se vede la cicatrice, capirà. Sarà per lei un sema, un segno che io sono Ulisse, la mia firma»

Ulisse si mette dunque in un angolo buio, perché non si veda niente. La nutrice va a prendere dell'acqua tiepida in una bacinella, afferra il piede di Ulisse nell'oscurità, la mano le scivola sul ginocchio, sente la traccia della cicatrice, guarda, lascia cadere la bacinella, l'acqua si versa. Euriclea lancia un grido acuto. Ulisse le mette la mano sulla bocca: la nutrice ha capito. Getta uno sguardo verso Penelope per trasmetterle la buona novella: si tratta proprio di Ulisse. Atena fa in modo che la regina non incroci il suo sguardo e resti all'oscuro di tutto.

- Ma, mio piccolo Ulisse, - mormora Euriclea, - come è potuto accadere che non ti abbia riconosciuto subito ?

Ulisse le fa segno di tacere, ormai lei lo ha riconosciuto, ma Penelope deve ignorarlo. Al porcaio, al bovaro, Ulisse mostrerà ugualmente la sua cicatrice per provare loro la propria identità.

Tendere l'arco sovrano

Penelope, sotto l'influenza di Atena, decide che il saccheggio della sua casa è durato ormai abbastanza. Indice un concorso fra i pretendenti: è la sua mano a essere in palio. Lascia la stanza, è abbellita dalle cure di Atena, e annuncia ai pretendenti e a Ulisse, vinti dall'ammirazione, che ha deciso di abbandonare la vedovanza perpetua.

- Colui che fra voi sarà in grado di tendere l'arco del mio sposo, e la cui freccia scoccata traverserà le dodici scuri che disporremo nel salone, diventerà mio marito e la questione sarà regolata; di conseguenza si può fin d'ora preparare il matrimonio, adornare la casa e predisporre la festa.

I pretendenti sono felici: ognuno di loro è convinto che riuscirà a tendere l'arco. Penelope consegna a Eumeo l'arco e la faretra piena di frecce che ha preso dal suo nascondiglio. Poi si ritira immediatamente, raggiunge le sue stanze. Distesasi sul letto, Atena asperge su di lei la calma e il dolce sonno a cui aspira. Ulisse fa in modo che le porte del salone siano ben chiuse perché nessuno possa uscire e verifica che i pretendenti non abbiano armi con sé. In quel momento può avere inizio la grande cerimonia dell'arco. Tutti si sforzano di tenderlo, ma nessuno vi riesce. Infine lo stesso Antinoo, il favorito, fallisce anche lui. Telemaco dichiara allora di voler fare un tentativo, se vi riuscirà lui sarà in un certo senso Ulisse, e sua madre resterà sotto la sua autorità senza doversi risposare. Telemaco prova, è sul punto di riuscirci, ma fallisce ugualmente. Ulisse gli prende l'arco dalle mani e, sempre sotto le sembianze di un vecchio mendicante, dice:

- Proverò io.

Naturalmente, i pretendenti si prendono gioco di lui:

- Sei completamente pazzo, hai perso la testa, non penserai mica di poter sposare la regina?

Penelope, tornata nel salone, replica che nel caso del mendicante non è questione di matrimonio, ma si tratta soltanto di verificarne l'abilità nel tiro con l'arco. Ulisse afferma a propria volta che non vuole certo sposare la regina, ma che un tempo tirava con l'arco piuttosto bene e adesso vuole vedere se è ancora capace.

- Ti prendi gioco di noi, - protestano i pretendenti da parte loro. Ma Penelope insiste:

- No, lasciatelo fare, se riuscisse, quest'uomo che ha visto mio marito nella sua giovinezza, gli offrirò molti doni. Gli darò manto e tunica, gli procurerò i mezzi per andare altrove, lo tirerò fuori dalla sua condizione miserabile di mendicante, lo sistemerò stabilmente.

Neppure per un istante Penelope pensa che potrebbe essere per lei uno sposo. Senza poi indugiare oltre, la regina raggiunge gli appartamenti reali.

Ulisse prende l'arco, lo tende senza troppo sforzo, scocca una freccia e colpisce uno dei pretendenti, Antinoo, fra lo stupore di tutti gli altri: questi immediatamente gridano, indignati, che quel pazzo furioso è un maldestro, un pericolo pubblico, che non sa tirare con l'arco. Invece di mirare al bersaglio ha mirato uno dei presenti. Ma Ulisse

li uccide tutti, aiutato da Telemaco, dal bovaro e dal porcaro. I pretendenti tentano disperatamente di scamparla, ma tutti e cento vengono immolati. La scena gronda sangue. Penelope, nei suoi appartamenti, non ha visto né sentito niente, perché Atena l'ha di nuovo addormentata. Iniziano i lavori di purificazione: si rimuovono i cadaveri, si lava e si purifica la sala, tutto viene rimesso in ordine. Ulisse vuole sapere quali delle sue serve hanno dormito con i pretendenti e dà l'ordine di punirle. Come pernici vengono appese, in cerchio, al soffitto. Cala la notte. L'indomani

si finge di preparare le nozze, perché i famigliari dei pretendenti non sospettino il massacro dei figli. Tutti si comportano come se la casa fosse chiusa per allestire le nozze. C'è musica ovunque e ogni stanza risuona di un rumore di festa. Euriclea sale, a quattro a quattro, le scale per svegliare Penelope:

- Sveglia, mia regina, scendi dabbasso, tutti i pretendenti sono morti e Ulisse è nel salone.

Penelope non riesce a crederlo:

- Se fosse un altro, invece di te, a raccontarmi queste sciocchezze, lo avrei già cacciato fuori. Non prenderti gioco delle mie speranze e del mio dolore. La nutrice insiste:

- Ho visto la sua cicatrice, l'ho riconosciuto, anche Telemaco lo sa. Ulisse ha

ucciso tutti i pretendenti, io non so come, non ero presente, non ho visto niente, ho soltanto sentito.

Penelope scende le scale, entra nel salone in preda a sentimenti molto contrastanti. Da una parte, spera che sia proprio Ulisse quello di cui si parla, e nello stesso tempo, dubita che possa aver ucciso, solo con Telemaco, i cento giovani guerrieri che si trovavano nel palazzo. Quest'uomo, che sarebbe Ulisse, le ha raccontato delle menzogne quando pretendeva di aver incontrato il suo sposo vent'anni prima. Le ha detto «menzogne in tutto simili alla realtà», per cui chi può provare che non menta ancora adesso? Arrivata nel salone si domanda se correre verso di lui, ma poi resta immobile. Ulisse, ancora sotto le mentite spoglie di un vecchio mendicante, è di fronte a lei, gli occhi bassi, non dice una parola. Penelope non riesce a parlare, pensa che quel vecchio mendicante non ha proprio niente a che fare con il suo Ulisse. Lei è in una posizione diversa rispetto a tutti gli altri. Loro, con il ritorno di Ulisse, riacquistano uno statuto sociale definito. Telemaco aveva bisogno di un padre, e quando Ulisse riappare, ridiventa suo figlio. Il padre di Ulisse deve ritrovare un figlio. Come i servitori devono ritrovare il padrone di cui erano stati privati, ciascuno aveva bisogno, per essere se stesso, di restaurare la relazione sociale sulla quale si

fondava il proprio statuto. Penelope, lei, non ha bisogno di un marito, non è uno sposo che cerca, ne ha un centinaio che le girano intorno da vent'anni, pretendendo di diventarlo, infastidendola. Penelope non vuole un marito, vuole Ulisse. Vuole quell'uomo. Vuole esattamente «l'Ulisse della sua giovinezza». Alcuni segni, così convincenti agli occhi degli altri, segnali pubblici come la cicatrice, il fatto che abbia ben teso l'arco, non le forniscono prova certa che si tratti proprio del suo Ulisse. Anche altri uomini potrebbero possedere quegli stessi segni e vantarli come prove. Lei vuole Ulisse, un individuo preciso, che è stato il suo sposo in passato e che è scomparso da vent'anni; è un baratro di vent'anni che deve essere colmato. Penelope aspetta, dunque, un segnale segreto che soltanto loro due possono conoscere e ne esiste uno solo. Penelope deve fare attenzione e mostrarsi più astuta di Ulisse. Sa bene che quell'uomo è in grado di mentire, dovrà prenderlo in trappola.

Un segreto condiviso

Nel corso della stessa giornata, Ulisse è stato mutato da Atena per fargli riprendere i suoi veri tratti: Ulisse con vent'anni di più. Sta dunque di fronte a Penelope in tutto il suo splendore di eroe, e lei non si decide a riconoscerlo. Telemaco è furioso contro la madre e così anche Euriclea. Rimproverano a Penelope il suo cuore di pietra. Ma è proprio quello ad averle permesso di resistere a tutto ciò che i pretendenti le hanno fatto subire.

- Se quest'uomo è veramente il solo e unico Ulisse, ci ritroveremo perché c'è fra di noi un segno segreto e sicuro, un segno inconfutabile, che noi, io e lui, siamo i soli a conoscere.

Ulisse sorride, pensa che tutto stia andando per il meglio. Al momento di andare a dormire, Penelope domanda alle sue domestiche di portare per Ulisse il letto della sua camera, perché non vogliono dormire insieme. Non appena la moglie ha dato quest'ordine, Ulisse si infiamma, in preda a un furore evidente:

- Che cosa, portare qua il letto ? Ma quel letto non dovrebbe poter essere spostato !

-Perché?

- Perché - dice Ulisse - quel letto sono stato io a costruirlo; non l'ho fatto mobile su quattro piedi, uno dei suoi piedi è un ulivo radicato a terra, è stato proprio su questo ulivo, potato e tagliato, lasciato intatto e piantato nel suolo, che ho costruito il letto. Non può essere mosso.

A quelle parole Penelope si getta fra le sue braccia:

- Tu sei Ulisse.

Il piede del letto, naturalmente, riveste molteplici significati. E' fisso, immutabile. L'inalterabilità del piede del letto nuziale è

espressione dell'immutabilità del segreto condiviso da entrambi: la virtù di Penelope, l'identità di Ulisse. Nello stesso tempo, il letto in cui Penelope e Ulisse si ricongiungono è anche quello che conferma e consacra l'eroe nelle sue funzioni di re d'Itaca. Il letto in cui dormono il re e la regina è radicato nel più profondo della terra d'Itaca. Rappresenta i diritti legittimi della coppia a regnare su questa terra e a essere un re e una regina di giustizia, in rapporto con la fecondità del suolo e delle greggi. Ma ancora, tale segno segreto, che loro sono i soli a condividere e a ricordare malgrado i molti anni trascorsi, evoca ciò che li lega e fa di loro una coppia: la *ho mophrosyne*, la concordia, la comunione di pensiero. Quando Nausicaa si era lasciata andare a evocare davanti a lui il suo matrimonio, Ulisse le aveva dichiarato che la *ho-mophrosyne* era la cosa più importante per un uomo e una donna quando vogliono sposarsi: il fatto che ci sia accordo di pensiero e sentimento fra sposo e sposa. Ed è proprio questo che il letto nuziale rappresenta.

A questo punto tutto sembrerebbe terminato, ma non è così. C'è ancora Laerte, il padre di Ulisse, che non è al corrente del ritorno del figlio. Ulisse ha un figlio, ha sua moglie, nel cui sguardo legge una completa fedeltà, ha i suoi servitori. Prima che la storia abbia termine, Ulisse va a fare visita a suo padre. Ha dismesso le vesti da mendicante, vuole vedere se, dopo vent'anni, suo padre lo riconoscerà. Ulisse è proprio lui dopo vent'anni? Arriva nel giardino in cui suo padre si è ormai ritirato, in solitudine, infelice, lavorando la terra insieme a due schiavi e a una schiava. Suo padre Laerte è come Argo sul suo mucchio di letame e come Ulisse stesso quando si è presentato come mendicante al palazzo. Ulisse sopraggiunge, Laerte gli domanda che cosa voglia. Ulisse inizia mentendo:

- Sono uno straniero.

Mentre parla, finge di scambiare suo padre per uno schiavo.

- Sei veramente sporco come un maiale, sei vestito di stracci, la tua pelle è disgustosa, il tuo cappello è di quelli che solo un servitore di infimo rango può indossare.

A Laerte non importano queste parole, ha una sola domanda in testa: lo straniero ha forse notizie di suo figlio ? Ulisse inizia a raccontargli, come al suo solito, storie da restare a bocca aperta. Laerte inizia a piangere:

- È morto ? - e inizia a cospargersi la testa di terra come se fosse polvere. Vedendolo in preda a un tal sconforto, Ulisse capisce che ha mentito ormai abbastanza ed esclama:

- Fermati, Laerte, Ulisse sono io.»

- Perché dovresti essere tu ? Dammi dei segni di ciò che affermi.

Ulisse gli mostra la cicatrice, ma per suo padre non è sufficiente. Inizia allora a raccontare come, quando era un bambino molto piccolo, Laerte, ancora nel pieno vigore delle proprie forze, gli ha mostrato, nominato e fatto dono di tutti gli alberi che si innalzano ora di fronte ai loro occhi. C'erano tredici peri, dieci meli, quaranta fichi, cinquanta filari di vigna. Racconta per filo e per segno tutto il sapere trasmessogli da Laerte nel coltivare la terra, per far crescere piante e alberi. Il vecchio Laerte si getta fra le braccia del figlio piangendo, ma questa volta di gioia: lui che era simile a uno straccione, si sente ritornare il re Laerte. Così come Ulisse si era messo in rapporto a

Telemaco nella posizione di padre, adesso si pone davanti a Laerte in quella di figlio. Il risultato non si fa attendere. Laerte entra in casa, e quando ne esce è bello come un dio. Atena ha un po' aggiustato le cose. Non appena reintegra la relazione sociale che lo unisce al figlio, ritorna a essere com'era un tempo: di una bellezza regale.

Il presente ritrovato

La città, il palazzo, il piede del letto in olivo ben piantato nel cuore della terra d'Itaca, il giardino, la campagna, tutta questa vegetazione curata con assiduità: ecco il legame fra passato e presente. Gli alberi piantati un tempo, ora sono cresciuti. Come veri e propri testimoni, marciano la continuità del tempo in cui Ulisse era un bambino e quello in cui, ora, si trova alle soglie della vecchiaia. Ascoltando questa storia, non facciamo anche noi la stessa cosa, non colleghiamo il passato, la partenza di Ulisse, al momento del suo ritorno? Tessiamo insieme la sua separazione e il suo ricongiungimento con Penelope. In un certo senso, il tempo è abolito dalla memoria, anche quando è ripercorso dal filo della narrazione. Abolito e rappresentato,

perché Ulisse stesso non ha mai smesso di conservare nella memoria il ritorno, perché Penelope non ha mai smesso di conservare nella memoria il ricordo dell'Ulisse della sua giovinezza.

Ulisse dorme insieme a Penelope ed è come se fosse la loro prima notte di nozze. Si ritrovano come giovani sposi. Atena fa in modo che il sole rallenti la corsa del suo carro perché il giorno non si levi troppo presto e l'alba tardi a sorgere. Quella fu la notte più lunga del mondo. I due sposi si parlano, si raccontano avventure e tristezze. Ora è tutto come una volta, il tempo sembra essere cancellato. Il giorno dopo, le famiglie dei pretendenti hanno appreso dell'omicidio, gridano vendetta, una schiera di parenti, fratelli, cugini, alleati, armi alla mano, vengono per combattere Ulisse, Telemaco, Laerte e i loro servitori fedeli. Atena impedisce lo scontro. Non ci sarà nessun combattimento,

la tregua, la pace, l'accordo sono ristabiliti. A Itaca tutto è ormai tornato come prima, c'è un re e una regina, c'è un figlio, c'è un padre, ci sono dei servitori, l'ordine regna di nuovo. Il canto dell'aedo può celebrare, per tutti gli uomini di tutti i tempi e in tutta la sua gloria, la memoria del ritorno.

Dioniso a Tebe

Nel Pantheon greco, Dioniso occupa un posto a sé. È una divinità errante, vagabonda, un dio di nessun dove e di ogni luogo. Nello stesso tempo, Dioniso esige di essere pienamente riconosciuto anche dov'è di passaggio, di avervi il proprio posto riservato, di ottenervi autorità, e in particolare vuole che il suo culto sia riconosciuto e professato a Tebe, visto che è proprio là che è nato. Egli fa il suo ingresso in città come uno che viene da lontano, come uno strano straniero. Viene a Tebe come al proprio luogo natale, per esservi accolto, per instaurarvi, in un certo senso, la sua sede ufficiale. Contemporaneamente vagabondo e sedentario, rappresenta fra gli dei Greci, come vuole la formula di Louis Gernet, la figura dell'altro, di colui e di ciò che è diverso, sconcertante, senza legge. Ed è anche, come ha scritto Marcel Detienne, un dio epidemico. Come una malattia contagiosa, quando Dioniso fa irruzione in un luogo dove è sconosciuto, subito si impone, e il suo culto si diffonde e tracima, come un fiume in piena.

Bruscamente, l'alterità, l'altro da sé impone la sua presenza nei luoghi più familiari. Una malattia epidemica. Errante e sedentario, dio vicino agli uomini, che instaura con loro contatti ben diversi da quelli tipici della religione greca, il suo è un rapporto molto più intimo, più personalizzato, più vicino.

Dioniso e il suo devoto stabiliscono un rapporto faccia-a-faccia. Il dio guarda fissamente il suo devoto, il devoto fissa i suoi occhi ipnotizzati sulla figura, sulla maschera del dio. Pur manifestando una tale prossimità con gli uomini, Dioniso è forse il dio più lontano da loro, il più inaccessibile e misterioso, colui

che non può essere afferrato, né essere inserito in un quadro prestabilito. Si può affermare che Afrodite è la dea dell'amore, Atena della guerra e del sapere, ed Efesto è la divinità artigiana, il fabbro. Dioniso non può essere racchiuso in un'unica definizione. E' contemporaneamente in tutte e in nessuna, presente e assente nello stesso istante. Le storie che lo riguardano assumono un sapore particolare nel momento in cui si riflette su questa tensione fra il vagabondare, l'errare, l'essere sempre di passaggio in ogni luogo, continuamente in cammino, eternamente viaggiatore, e poi il fatto di desiderare una casa propria, in cui sentirsi al suo posto, finalmente stabile, dove essere qualcosa di più che accettato: scelto.

Europa vagabonda

La storia ha inizio con un personaggio già ricordato: Cadmo, il primo re di Tebe. Eroe fondatore di una così grande e importante città classica, Cadmo è anche lui uno straniero, un Asiatico, un Fenicio, un uomo che viene da lontano. Cadmo è figlio di Agenore e di Telefassa, Agenore è re di Tiro o Sidone. Si tratta dunque di personaggi del Vicino Oriente, dell'odierna Siria. La coppia reale, sovrani di Tiro, ha molti figli: Cadmo, per l'appunto, i fratelli Fenice, Cilice, Taso, e una figlia, Europa. Da Europa deriva il nome del nostro continente.

Europa è una vergine incantevole che vediamo giocare con le compagne sulla spiaggia di Tiro. Zeus, dal cielo, la scorge mentre si bagna nelle acque del mare, forse la fanciulla è nuda; non è intenta a raccogliere fiori, come narrano altri racconti in cui suoi omologhi femminili risvegliano i desideri divini mentre, per l'appunto, colgono giacinti, gigli o narcisi. Europa si trova in uno spazio aperto, si muove sulla riva del mare. Zeus la vede e subito la desidera. Il re degli dei si trasforma in uno splendido toro bianco, dalle corna simili a un quarto di luna. Poi, così trasformato, giunge sulla spiaggia e si distende ai piedi della ragazza. Europa è dapprima un po' spaventata, poi piano piano si tranquillizza, si fa coraggio, e accarezza il magnifico animale. Del resto, con il suo comportamento, il toro le offre ogni ragione per non aver paura. Europa accarezza dolcemente la testa dell'animale, gli dà dei colpi leggeri sui fianchi, e visto che non si muove e anzi gira un poco la testa verso di lei, quasi a volerle leccare la pelle bianca, si siede sulla sua groppa imponente e ne

afferra le corna. Allora il toro si lancia verso il mare, entra d'impeto nell'acqua e penetra i flutti allontanandosi dalla riva.

Zeus ed Europa viaggiatrice arrivano dall'Asia fino a Creta. Qui il dio si unisce alla ragazza e dalla loro unione nascono Radamanto e Minosse, che saranno i sovrani di Creta. Zeus fa un regalo ai signori dell'isola. Si tratta di Talo, uno strano personaggio, una specie di gigante di bronzo che ha il compito di fare la guardia su Creta, trasformandola in una specie di fortezza isolata dal resto del mondo, e di impedire sbarchi estranei o fughe clandestine. Sentinella infaticabile, per tre volte al giorno Talo fa il giro dell'isola, con gli occhi ben aperti, impedendo a chiunque di attraccare come di partire. Talo è invincibile, immortale, fatto di ferro. Ha un solo punto debole: il tallone, dove una sorta di piccola vena è chiusa da una chiave. Tutto il suo vigore e la sua forza metallica verrebbero meno all'apertura del chiavistello. Sembra che sia stata Medea, la maga, che in occasione della spedizione degli Argonauti abbia girato con la sua magia la chiave, o forse fu un altro eroe, Eracle, che con una freccia riuscì a lacerare la vena e a uccidere Talo. Fatto sta che, già con Europa, siamo di fronte al caso di un rapimento, di un passaggio da un mondo a un altro e di un effetto di chiusura per Creta che si ripiega su se stessa. Vagabondaggio, possiamo anche dire, più ancora che passaggio: quando Agenore viene a sapere dalle amiche che Europa è stata portata via da un toro, subito mobilita moglie e figli dando loro il compito di ritrovarla. I tre figli e la madre si mettono in viaggio e a loro volta vagabondano, lasciando il proprio luogo di nascita, dove vive la famiglia e dove si esercita la loro sovranità. Eccoli dunque sciamare per il mondo intero. Durante questi pellegrinaggi senza fine, fondano una serie di città. Anche Cadmo parte con la madre e giunge in Tracia, sempre alla ricerca della sorella Europa, perché Agenore è stato chiaro con moglie e figli: non rientrate a casa prima di aver ritrovato e ricondotto al palazzo la fanciulla. E Telefassa, madre di Cadmo, non rientrerà: muore con tutti gli onori in Tracia.

Cadmo si reca a Delfi per sapere che cosa deve fare. L'oracolo gli dice: «Le peregrinazioni sono finite, bisogna che ti fermi e trovi pace, poiché non ritroverai più tua sorella» Europa è infatti sparita; è una viaggiatrice di cui nessuno conosce il destino, in realtà è rinchiusa a Creta, ma questo solo l'oracolo di Delfi lo sa! Perciò precisa: « Segui una vacca, anch'essa viaggiatrice, seguila dappertutto in ogni suo spostamento. Europa è stata rapita da un toro viaggiatore, questo è certo. Segui dunque l'animale senza perdere mai d'occhio i suoi movimenti, ma attenzione, non appena si fermerà prostrata dalla fatica, fallo anche tu e fonda in quel luogo una città. Là, Cadmo, uomo di Tiro, troverai le tue radici» Cadmo naturalmente segue per filo e per segno le indicazioni dell'oracolo facendosi accompagnare da altri giovani compagni. Si mette in viaggio e ben presto vede una vacca particolarmente bella che porta su entrambi i fianchi un disco bianco che ricorda la luna piena, segnale evidente del ruolo particolare a cui l'animale è predestinato. Cadmo e i compagni seguono pazientemente la vacca che, a un certo punto, dopo averli condotti attraverso la Beozia, si accascia in un prato, nel luogo della futura città di Tebe. La vagabonda non si muove più, l'errare ha dunque fine. L'oracolo è compiuto. Cadmo capisce che in quel luogo deve fondare una città.

Straniero e autoctoni

Prima di procedere alla fondazione della città, Cadmo vuole fare un sacrificio ad Atena, dea alla quale si sente particolarmente vicino. Per compiere un sacrificio è necessaria l'acqua, perciò Cadmo invia i suoi compagni a cercarne alla vicina fonte, chiamata la sorgente di Ares, essendone proprio questo dio il custode. La missione dei giovani consiste nel riempire d'acqua i recipienti che portano con sé, le idrie. Ma un drago, un serpente particolarmente feroce, custodisce la fonte e uccide tutti i giovani venuti ad attingere l'acqua. Cadmo giunge in aiuto dei suoi e uccide il drago. A questo punto Atena gli ordina di compiere il sacrificio promesso, e poi di raccogliere i denti del mostro ucciso, che giace a terra, e di seminarli in una pianura molto piatta, un pedion, come se fossero chicchi di grano per una messe di cereali. Cadmo esegue fedelmente tutto quanto gli è stato ordinato, prende l'acqua, sacrifica la vacca ad Atena, piamente, raggiunge la pianura e semina i denti di drago. Non appena i denti sono seminati, da ciascuno di essi spunta un guerriero, già adulto, perfettamente armato, in tenuta da oplita, con elmo, scudo, gladio, lancia, schinieri, corazza. Spuntati dal suolo, i guerrieri assumono subito un atteggiamento di minaccia, si guardano l'un l'altro, squadrandosi, diffidano come possono fare solo creature interamente votate al massacro, alla guerra, alla violenza bellica, guerrieri dalla testa ai piedi. Cadmo capisce immediatamente che potrebbero rivoltarglisi contro. Afferra dunque una pietra e approfittando del fatto che i guerrieri miracolosi sono intenti a sfidarsi l'un l'altro con lo sguardo, la getta in mezzo a loro. Non sapendo da chi è stata scagliata la pietra, gli uomini si accusano

reciprocamente e si massacrano. Soltanto cinque sopravvivono. Costoro vengono chiamati Spartoi, Sparti, cioè gli Uomini Seminati. Sono uomini nati dalla terra, autoctoni. Non sono vagabondi, le loro radici affondano saldamente nel suolo: rappresentano il legame fondamentale e concreto con la terra tebana e sono interamente votati alla vita guerriera. Anche i nomi che portano, dicono subito chi sono: Ctonio, Udeo, Peloro, Iperenore, Echio Sono esseri mostruosi, terrestri, notturni, oscuri e guerrieri. Tuttavia, avendo ucciso il drago che si diceva fosse figlio di Ares, Cadmo diventa oggetto di collera e risentimento da parte del dio. Per sette lunghi anni, lo deve servire da schiavo, come succede spesso a Eracle che, in diverse circostanze, deve servire persone, eroi o dei da lui offesi. Allo scadere dei sette anni, Cadmo è liberato. Gli dei che lo proteggono, Atena in primo luogo, pensano di farlo diventare sovrano di Tebe. Ma non è così semplice, prima lo straniero deve dare inizio a una discendenza, lui che ha causato la venuta alla luce dell'elemento più radicato e autoctono che la terra di Tebe nascondeva nelle sue profondità. Ancora una volta, dei e uomini si trovano momentaneamente riuniti, l'occasione sono le nozze di Cadmo, che sposa una dea, Armonia, figlia di Afrodite e Ares. Di quel dio che Cadmo ha dovuto servire per espiare la sua colpa, e che vegliava sulla fonte tebana, vietando l'accesso all'acqua che sgorgava dal suolo; lo stesso spirito guerriero ritorna e rivive attraverso gli Spartoi e la loro discendenza di «nati dalla terra», di gegeneis.

Ma Armonia, attraverso sua madre Afrodite, è la dea dell'unione, degli accordi, della riconciliazione, della concordia. Gli dei accorrono alla Cadmea, la cittadella di Tebe, in occasione della celebrazione delle nozze. La sposa è una di loro. Le muse intonano il canto nuziale. Gli dei, secondo l'uso, presiedono il banchetto e portano doni. Alcuni dei regali recati dagli dei saranno doni malefici e causeranno la rovina di coloro che li erediteranno. Con Armonia, Cadmo avrà parecchi figli fra cui Semele, Autonoe, Ino che sposerà Atamante e che dopo la deificazione diventerà Leucotea, la dea marina. Un'altra figlia si

chiama Agave e sposerà uno degli Sparti, Echione, da cui avrà Penteo. In altre parole, i primordi di Tebe rappresentano un equilibrio e un'unione fra un uomo che viene da lontano, Cadmo, legittimato come sovrano dalle sue imprese e dalla volontà divina, e dall'altra parte, da personaggi ben radicati nella gleba, spuntati dal suolo, autoctoni, che hanno la terra di Tebe attaccata alle suole dei loro calzari e che sono dei guerrieri puri. La prima serie dei re di Tebe darà l'impressione che fra questi due filoni, queste due generazioni, dovrebbe esserci accordo, ma che si potrebbero manifestare anche tensioni, incomprensioni, conflitti.

La coscia uterina¹

C'è dunque una fanciulla, Semele, che è una creatura affascinante, come lo era Europa. Con lei Zeus ha molti incontri amorosi, non sporadici, ma piuttosto frequenti e duraturi. Semele vede ogni notte Zeus dormire accanto a lei sotto spoglie umane, ma sapendo che si tratta del padre degli dei, spera che il dio le si mostri in persona, nel suo vero aspetto e splendore, nella sua maestà di sovrano dei beati immortali. La fanciulla non cessa mai di implorarlo perché si sveli a lei. Sia ben chiaro, anche se accade a volte che gli dei si presentino a nozze come quelle di Cadmo e Armonia, vederli «senza veli», come normali interlocutori, non è avvenimento privo di pericolo per gli umani. Quando, infatti, Zeus cede alla supplica di Semele e si mostra a lei nel suo splendore folgorante, la fanciulla cade consumata dalla luminosità e dallo sfavillio, dallo splendore divino del suo amato. Semele brucia, ma poiché è incinta di un figlio di Zeus, Dioniso, il dio non esita un solo istante. Toglie immediatamente dal corpo di Semele, che si sta consumando a poco a poco, il piccolo Dioniso, si opera quindi un taglio in una gamba, la apre, e trasforma la sua coscia in un utero femminile per ospitarvi il piccolo, che in quel momento è un feto di sei mesi. Così Dioniso sarà doppiamente figlio di Zeus, sarà il «due-volte-nato». Giunto il momento della nascita, Zeus apre la sua coscia e Dioniso ne esce, così come era stato estratto dal ventre della madre. È uno strano bambino, fuori dalla norma anche dal punto di vista divino, poiché è insieme il figlio di una mortale e il figlio di Zeus in tutto il suo splendore. È strano perché è stato nutrito in parte dal ventre di una donna e in parte dalla coscia di Zeus. Dioniso dovrà poi lottare e difendersi

dalla tenace gelosia di Era, che non perdona tanto facilmente a Zeus le sue scappatelle, e che porta sempre rancore contro i frutti degli amori clandestini del marito. Una delle principali preoccupazioni di Zeus è dunque quella di sottrarre Dioniso alla vista di Era, di affidarlo a nutrici che lo tengano nascosto. I Non appena il bambino sarà più grande, vagabonderà anche lui per il mondo e si troverà molto spesso a essere oggetto di persecuzione da parte di personaggi ben installati a casa propria. In particolare gli accade, quando è ancora molto giovane, di sbarcare in Tracia, con al seguito un corteo di giovani Baccanti. Licurgo, re del paese, non vede di buon occhio l'arrivo di quel giovane straniero. Non si sa bene da dove venga e pretende di essere un dio, mentre quelle giovani fanciulle sono in delirio come fanatici adepti di una nuova divinità. Licurgo fa arrestare le Baccanti e le getta in prigione. Già il potere di Dioniso è sufficiente a farle liberare. Licurgo perseguita il dio e lo costringe a fuggire. Divinità ambigua, equivoca nel suo aspetto femminile, Dioniso durante l'inseguimento muore di paura; pur di scappare a Licurgo si getta infine nell'acqua. Sarà Teti, futura madre di Achille, a nascondere nelle profondità marine per un certo periodo. Quando infine riemerge dopo questa specie di iniziazione clandestina, abbandona la Grecia e passa in Asia. È la grande conquista dell'Asia. Il dio attraversa le distese asiatiche insieme alle sue armate di fedeli, soprattutto donne, che non brandiscono le armi classiche dei guerrieri, ma combattono a colpi di tirso, cioè con spessi steli appuntiti sui quali vengono fissate delle pigne, e che possiedono poteri sovranaturali. Dioniso e i suoi seguaci mettono in fuga tutte le armate che si lanciano contro di lui per bloccarne, invano, l'avanzata; Dioniso percorre l'intera Asia come vincitore. Poi, il dio fa ritorno in Grecia.

Sacerdote itinerante e donne selvagge

Siamo dunque al ritorno di Dioniso a Tebe. Lui, l'errante, il povero piccolo perseguitato dall'odio di una matrigna, il giovane dio costretto a gettarsi in acqua e a nascondersi nelle profondità marine per evitare la collera di un re trace, eccolo, adulto che ritorna a Tebe. Arriva al tempo in cui Penteo, figlio della zia Agave, sorella di Se-mele, è re di Tebe. Semele è morta. Agave ha sposato uno dei cinque Uomini Seminati, Echione, che poi è morto dopo averle fatto dare alla luce un figlio. Il rampollo deve il suo titolo di re al nonno materno, Cadmo, ancora in vita, in ormai troppo vecchio per regnare. Da Echione, Pen-leo ha ereditato la sua familiarità con la terra tebana, il suo attaccamento al luogo, il temperamento violento, l'intransigenza e la superbia del soldato.

Nella città di Tebe, che è una sorta di modello di città greca arcaica, Dioniso arriva travestito. Invece che come dio Dioniso, si presenta come suo sacerdote. Un sacerdote ambulante, vestito da donna, che porta i capelli lunghi sulle spalle. Sembra un meteco d'Oriente, con gli occhi scuri e l'aria da seduttore, ottimo oratore. Tutte qualità che indispongono il «Seminato» del suolo di Tebe, Penteo. Hanno pressappoco la stessa età. Penteo è un re molto giovane, e Dioniso, anche se si dice sacerdote, è un dio altrettanto giovane. Intorno a quest'ultimo si muove una schiera di donne, più giovani e più vecchie, che sono Lidie, cioè donne d'Oriente. Oriente come tipologia fisica, modo di essere. Per le strade di Tebe, queste donne fanno baccano, vivono, mangiano e dormono all'aria aperta. Quando Penteo vede il loro disdicevole comportamento, s'infuria oltre misura. Che cosa fa qui questa

banda di vagabondi? Che escano immediatamente dalla città. Sono tutte matrone tebane che Dioniso ha reso folli, perché il dio non perdona alle sorelle di sua madre, figlie di Cadmo, e ad Agave in particolare, di aver preteso che Semele non avesse mai avuto rapporti d'amore con Zeus. Dicevano fosse piuttosto un'isterica, che avesse intrattenuto molte relazioni e non si sa neppure con chi, che fosse poi morta in un incendio a causa della sua imprudenza e che, infine, se veramente aveva avuto un figlio, questo fosse di certo scomparso; e, in ogni modo, non sarebbe comunque potuto essere figlio di Zeus. Tutta la parte della saga familiare che riguarda Semele, il fatto che aveva mantenuto un rapporto con il divino - anche se la sua colpa era poi stata di aver desiderato questo rapporto troppo stretto -, i Tebani la negano: vi vedono storie campate in aria. Ci sono state senz'altro le nozze di Cadmo e Armonia, è vero, ma si trattava di fondare una città umana organizzata secondo criteri propriamente umani. Dioniso vuole invece - ma in modo diverso rispetto al momento delle nozze di Cadmo e Armonia - ristabilire un legame con il divino. E ristabilirlo non solo in occasione di una festa, di una cerimonia in cui gli dei vengono invitati, per poi subito ritornarsene via, ma piuttosto nella vita quotidiana stessa, nell'attività politica e civica di Tebe; nella vita vera e propria della città. Dioniso vuole introdurre un fermento che apra una nuova dimensione nell'esistenza quotidiana di ognuno. Per raggiungere lo scopo deve quindi rendere folli le donne tebane, quelle matrone così saldamente ancorate alla propria condizione di mogli e madri, e la cui vita è agli esatti antipodi di quella delle donne Lidie che compongono il seguito del dio. A loro, donne di Tebe, Dioniso ha fatto perdere la testa, trascinandole nel suo delirio.

Le Tebane abbandonano i figli, interrompono le occupazioni domestiche, lasciano i mariti e se ne vanno sulle montagne, per le terre incolte, nei boschi. Corrono abbigliate con tenute altamente stravaganti per dame dignitose quali sono, si lasciano andare a ogni sorta di follia a cui i contadini assistono con sentimenti misti, stupefatti, ammirati e scandalizzati a un tempo. Penteo

viene informato di quanto accade. La sua collera aumenta. Si rivolta, in primo luogo, contro le fedeli del dio, le sue devote dame di compagnia, ritenute responsabili del disordine femminile diffuso in città. Da ordine alle sue guardie di catturare tutte le donne Lidie, ferventi del nuovo culto, e di gettarle in prigione. Così fanno gli incaricati del rispetto della disciplina urbana. Non appena le Baccanti entrano in prigione, subito, come per magia, sono liberate da Dioniso. Ed eccole di nuovo a danzare, cantare per le strade, a far risuonare i loro crotali, per fare baccano. Penteo decide allora di rivolgersi al sacerdote itinerante, quel mendicante affascinante e seduttore. Ordina che venga arrestato, messo in ceppi, rinchiuso nelle scuderie reali con bovini e cavalli. Il sacerdote viene condotto via, non oppone nessuna resistenza, sempre sorridente, perfettamente calmo con un'espressione leggermente ironica, e lascia comunque fare. Viene imprigionato nelle scuderie reali. Peneo crede che la questione sia regolata una volta per tutte e dà ordine ai suoi uomini di equipaggiarsi per una spedizione militare, di partire e battere le campagne così da cacciare e ricondurre a casa tutte le donne. I soldati si dispongono in fila per quattro, lasciano la città per sparpagliarsi nei campi e nei boschi, e accerchiarvi la schiera delle donne.

Durante tutto quel tempo, Dioniso si trova nella scuderia. All'improvviso, i ferri che lo imprigionano si spezzano e il palazzo prende fuoco. Le mura della costruzione crollano rovinosamente, ma il dio ne esce indenne. Penteo è decisamente sconvolto, tanto più che nel momento in cui questi avvenimenti si manifestano e il suo palazzo cade in pezzi, il sacerdote in persona appare davanti a lui, sempre sorridendo, indenne, impeccabilmente mal vestito. E lo guarda. Arrivano anche i suoi soldati, insanguinati, in disordine, con le armature rotte.

- Che cosa vi è mai successo!

E i capitani fanno il loro rapporto: - Finché le abbiamo lasciate tranquille, le donne parevano immerse nella felicità più completa, non erano aggressive né minacciose; al contrario tutto era in loro,

fra loro e intorno a loro, nei campi e nelle foreste, di una meravigliosa dolcezza; le abbiamo viste prendere fra le braccia i cuccioli di animali, di qualsiasi specie, e le abbiamo viste nutrirli al seno come fossero i loro figli, senza che mai le bestie selvagge facessero loro il benché minimo male - In base a ciò che affermavano i contadini, e a quanto hanno creduto di vedere anche i soldati, le donne vivevano come in un altro mondo, un mondo di armonia perfettamente ritrovata fra tutti gli esseri viventi: uomini e animali mescolati insieme, belve, predatori, carnivori riconciliati con le loro prede. Vivevano tutti fianco a fianco, felici, d'amore e d'accordo; tutte le frontiere erano state abbattute, in pace e in amicizia. Anche la terra si univa a questo tripudio. Dal suolo, colpito leggermente con il tirso, sgorgavano fontane di acqua pura, di latte, di vino.

Era tornata l'età dell'oro. Ma una volta apparsi i soldati, non appena la violenza guerriera si è manifestata contro di loro, queste donne angeliche si sono immediatamente trasformate in furie omicide. Brandendo i loro tirsi, di nuovo, si sono scagliate contro i soldati, ne hanno sfondato lo schieramento, li hanno colpiti, li hanno uccisi; lo scompiglio è stato completo. Vittoria della dolcezza sulla violenza, delle donne sugli uomini, della campagna selvaggia sull'ordine civico. Penteo apprende della disfatta proprio nel momento in cui Dioniso è in piedi sorridendo di fronte a lui. Penteo incarna l'uomo greco in uno dei suoi aspetti più importanti, la convinzione che ciò che conta è una certa forma aristocratica di contegno, di controllo di sé, di capacità di continuare a ragionare. Occorre imporsi di non fare mai niente di basso, di sapersi dominare, di non essere schiavi né dei propri desideri né delle passioni, attitudine che richiede, in cambio, una specie di disprezzo per le donne: visto come, al contrario, esse si abbandonano facilmente alle emozioni. Disprezzo, anche, per tutto ciò che non è greco, ma proviene dai Barbari dell'Asia, uomini lascivi, che hanno la pelle troppo bianca, perché non si esercitano nello stadio, e non sono pronti a sopportare le sofferenze necessarie per giungere alla padronanza

di sé. Detto in altre parole, Penteo nutre la convinzione che il ruolo di un monarca sia quello ! di mantenere un ordine gerarchico in cui ciascun uomo sta al posto che gli spetta, in cui le donne restano a casa, in cui gli stranieri non sono ammessi, e in cui l'Asia, l'Oriente, passano per essere popolati da gente effeminata, abituata a obbedire agli ordini di un tiranno, mentre la Grecia è fatta di uomini liberi. Di fronte a Penteo, Dioniso è, in un certo senso, il suo ritratto e il suo doppio: sono cugini germani, appartengono alla stessa famiglia, entrambi nativi di Tebe, anche se uno dei due ha dietro di sé un passato da vagabondo. Hanno la stessa età. Se si togliesse a Penteo questa specie di corazza che si è fabbricato per sentirsi veramente un uomo, aner, un uomo che sa quello che è dovuto a sé e quello che è dovuto alla comunità, sempre pronto, quando è necessario, a comandare e a punire, allora si ritroverebbe esattamente Dioniso.

«Io l'ho visto vedendomi»

Dioniso, il sacerdote, agisce con intelligenza da sofista. Si serve di domande e risposte ambigue, al fine di risvegliare l'interesse di Penteo per ciò che accade in un mondo che non conosce e che non vuole conoscere, un mondo femminile disordinato e senza regole. Nel gineceo, si sa ancora pressappoco quello che le donne fanno - magari non si sa mai completamente ciò che architettano, diavolesse quali sono, ma, grosso modo, le si controlla -, mentre invece là fuori, lasciate a se stesse, non più in città, non più fra templi e strade, dove tutto è già orientato, ma piuttosto in piena natura, senza nessun testimone, chissà fin dove possono arrivare. A Penteo, quanto meno, piacerebbe saperlo. Nel corso del dialogo fra Penteo e Dioniso, un po' alla volta, Penteo domanda:

- Chi è questo dio? Come lo conosci? L'hai forse veduto ? Di notte in sogno ?

- No, - risponde il sacerdote, - no, l'ho veduto quando ero ben sveglio. Io l'ho visto vedendomi. Io l'ho guardato guardandomi.

Penteo si domanda che cosa significhi mai la formula: «Io l'ho visto vedendomi» L'idea dello sguardo, dell'occhio. Ci sono cose che si possono non conoscere ma che si conoscono meglio se le si vedono. È un'idea che germoglia, a poco a poco, nel cervello dell'uomo sedentario, del cittadino, del monarca, del Greco. Penteo si dice che non sarebbe poi male controllare di persona, vedere. Si ritrova a manifestare un desiderio che non pensava proprio che gli appartenesse: essere un «voyeur» Tanto più che immagina queste donne, che sono poi le donne della sua famiglia, abbandonarsi anche a orge sessuali incredibili, quando si lasciano andare al disordine, nelle campagne. Penteo è pudibondo, è un

uomo giovane senza donna, deve costringersi a essere estremamente severo su questo terreno, ma comunque la curiosità lostuzzica, vorrebbe davvero vedere quello che succede.

Il sacerdote gli dice:

- Niente di più facile, i tuoi soldati sono stati messi in fuga perché si sono presentati in armi, incolonnati per quattro, e si offrivano con tutta semplicità alla vista di quelle donne; tu, invece, puoi andare laggiù senza che nessuno ti veda, in segreto, puoi assistere al loro delirio, alla loro follia, tu sarai in prima fila e nessuno ti vedrà. È sufficiente che ti vesti come me. All'improvviso, il re, il cittadino, il Greco, l'uomo virile, si veste come il sacerdote vagabondo di Dioniso, si abbiglia da donna, lascia i suoi capelli sciolti sulle spalle, si femminizza, è simile all'Asiatico. In quell'istante si trovano faccia a faccia, sembrano guardarsi in uno specchio, l'uno guarda l'altro, gli occhi negli occhi. Dioniso prende Penteo per mano e lo conduce sul Citerone dove si raccolgono le donne. L'uno dietro all'altro, colui che è radicato nella terra - l'uomo dell'identità - e colui che viene da lontano - il rappresentante dell'altro - si allontanano insieme dalla città, si dirigono verso la montagna, verso i fianchi del Citerone.

Il sacerdote mostra a Penteo un pino molto alto dicendogli di salirvi e di nascondersi fra i rami. Da quell'osservatorio, potrà guardare tutto, vedrà tutto senza essere visto. Penteo sale allora sulla cima dell'albero. Appollaiato lassù, aspetta e vede arrivare sua madre Agave e le altre donne di Tebe rese folli da Dioniso, in uno stato di delirio molto ambiguo. Dioniso le ha rese folli, questo è certo, ma queste donne non sono veramente adepte del dio. Non sono «convenite» al dionisismo. Al contrario, Agave e le compagne dichiarano che tutto ciò non esiste. Contro la loro volontà, questa pazzia, che non è il frutto di una convinzione o di una conversione religiosa, presenta i sintomi di una malattia. Per non averlo accettato, per non averci creduto, sono malate di dionisismo. Davanti all'incredulità, il dionisismo si manifesta sotto forma di una malattia contagiosa. Nella loro follia, talvolta

sono quasi come adepti del dio, nella beatitudine di un ritorno all'età dell'oro, di fraternità, in cui tutti gli esseri viventi, gli dei, gli uomini e le bestie vivono mescolati. Talvolta, invece, una rabbia sanguinaria si impadronisce di loro; come hanno fatto a pezzi l'armata, possono anche sgozzare i propri figli o compiere qualsiasi altra azione. E in un simile stato allucinatorio di scompiglio mentale, di «febbre dionisiaca», che si trovano le donne di Tebe.

Dioniso non si è ancora stabilito in città, non è stato accolto, è ancora uno straniero guardato di traverso. Penteo, arrampicato sul pino, vede le donne sparse per il bosco dedicarsi a quelle attività pacifiche che sono le loro finché non vengono disturbate e perseguitate. A un certo momento, Penteo si sporge troppo per vedere meglio, quanto basta perché le donne scorgano lassù uno spione, una sentinella, un voyeur. Repentino è il furore che si impadronisce di loro, e subito si scagliano contro l'albero per piegarlo. Non ci riescono, e tentano di sradicarlo, Penteo inizia a sbilanciarsi pericolosamente e grida:

- Madre, sono io, sono Penteo, fate attenzione, rischiate di farmi cadere. Ma ormai il delirio si è totalmente impadronito delle donne che riescono a sradicare l'albero. Penteo cade a terra, le donne gli sono addosso e lo fanno a pezzi. Straziano il suo corpo come in alcuni sacrifici dionisiaci si squarta la vittima ancora viva. Penteo viene smembrato. La madre si impadronisce della testa di suo figlio, la conficca in cima a un tirso e si incammina ilare portando fieramente quella che, nel suo delirio, crede sia la testa di un leoncino o di un giovane toro conficcata in cima al suo bastone. Agave è molto felice. Finché nel suo delirio dionisiaco resta la figlia di Echione, cioè una donna di stirpe guerriera, si può vantare di essere stata a caccia con gli uomini e, come un uomo, di essersi addirittura rivelata una cacciatrice migliore di loro. Insieme a questa banda di donne scatenate, coperte di sangue, Agave segue Dioniso sempre camuffato da sacerdote.

In città si trovano il vecchio Cadmo, fondatore di Tebe, padre di Agave, nonno di Penteo, al quale ha ceduto il trono, e Tiresia, vecchio indovino, che rappresenta la saggezza mediocre della vecchiaia, una saggezza un po' ritualistica. Non vogliono impegnarsi troppo ma, malgrado tutto, né l'uno né l'altro prova questa ostilità violenta >! incontrollabile, questo odio totale contro Dioniso. Cadmo in quanto è Cadmo, ed è il padre di Semele; Tiresia, per che la sua funzione è quella di stabilire un legame con il cielo. Entrambi subiscono, piuttosto, un fascino discreto e prudente. E per questo che avevano deciso, nonostante la loro età avanzata, e la loro difficoltà a seguire il movimento, di indossare anche loro la tenuta rituale con le vesti svolazzanti, e di impugnare un tirso, per raggiungere le donne nel bosco, danzare con loro, come se gli onori tributati al dio non dovessero conoscere differenze di età o di sesso. Così i due vegliardi sono presenti al momento in cui Agave, nel suo delirio, ostenta la testa di Penteo in cima al suo tirso. Agave riconosce Cadmo e gli mostra la sua caccia straordinaria, vantandosi di essere il miglior cacciatore della città, superiore anche agli uomini.

- Guarda, ho cacciato queste belve, le ho uccise. Terrificato davanti a questo spettacolo, Cadmo cerca

piano piano, con dolcezza, di far riprendere alla figlia lucidità, e intanto le chiede:

- Che cosa è successo ? Guarda questa testa di leone, guarda bene questi capelli, veramente non li riconosci ?

A poco a poco, Agave abbandona il suo delirio. Lentamente, brani di realtà si fanno strada in questo universo onirico, insieme sanguinario e meravigliosamente bello, nel quale era sprofondata. Finalmente si accorge che la testa conficcata sul tirso è quella di suo figlio. Orrore! Rifiuto dell'altro, identità perduta.

Il ritorno di Dioniso a Tebe ha suscitato incomprensione e rifiuto e ha condotto al dramma la città, incapace di stabilire un legame fra la gente del paese e lo straniero, fra i sedentari e i viaggiatori, fra la sua volontà di essere sempre la stessa, di restare identica a sé, di rifiutarsi di cambiare, e dall'altra parte, il

cambiamento, il diverso, l'altro. Finché non c'è la possibilità di conciliare questi opposti, si produce un evento terrificante: coloro che incarnano l'attaccamento incondizionato all'immutabile, che proclamano l'irrinunciabile difesa dei valori tradizionali di fronte a quanto è altro da loro - che li mette in discussione, che li obbliga a posare su se stessi uno sguardo diverso - proprio loro, detentori dell'identità, cittadini greci sicuri della loro superiorità, precipitano nell'alterità asi-soluta, nell'orrore e nel mostruoso. Quanto alle donne tebane, irreprensibili nel comportamento, modelli di riservatezza e modestia nella vita domestica, tutte, Agave in testa, la regina madre che uccide il proprio figlio, lo smembra, ne brandisce la testa come un trofeo, tutte, all'improvviso, prendono le sembianze della Gorgone Medusa: hanno la morte negli occhi. Penteo muore in modo orribile, squartato vivo come un animale selvaggio, proprio lui, il civilizzato, il Greco sempre padrone di sé, che ha ceduto al fascino di ciò che pensava essere l'altro e che condannava. L'orrore si proietta sulla faccia dello stesso che non ha saputo fare posto all'altro.

In seguito a questi avvenimenti, Agave fugge via, si esilia volontariamente, lo stesso fa Cadmo, e Dioniso continua i suoi viaggi sulla terra, il suo ruolo in cielo assicurato. A Tebe ha anche un culto, ha conquistato la città, non per cacciarne le altre divinità, non per imporre la sua religione contro le altre, ma perché nel cuore della città, siano rappresentati, attraverso il suo tempio, le sue feste, il suo culto, anche l'emarginato, il vagabondo, lo straniero, il senza legge. Come se, nella misura in cui un gruppo umano rifiuta di riconoscere l'altro, di fargli spazio, fosse questo gruppo stesso a diventare mostruosamente altro, f

Il ritorno di Dioniso evoca l'accordo con il divino suggellato in modo già ambiguo nella cittadella di Tebe quando gli dei donano la sposa Armonia, figlia di Ares e di Afrodite, a Cadmo. In quelle nozze c'era già, se non la promessa, almeno la possibilità di un mondo riconciliato e, in ogni momento, anche l'eventualità di una frattura, la divisione, il massacro. Lo sappiamo bene, non è

soltanto la storia di Dioniso a farne fede. Sempre nella discendenza di Cadmo, c'è anche la generazione dei Labdacidi a testimoniare che il migliore e il peggiore possono essere mescolati. Nella leggenda dei Labdacidi, che porta alla storia di Edipo, si ritrova continuamente la tensione fra coloro che sono realmente sovrani e coloro che, all'interno stesso della sovranità, dipendono in realtà molto di più dalla stirpe dei Seminati, dei guerrieri. Di quegli Sparti leggendari, votati all'odio e alla violenza.

Edipo fuori luogo

Dopo la morte tragica di Penteo, la partenza di Cadmo e di Agave, la reggenza del trono di Tebe è di nuovo messa in discussione, e l'intero ordine cittadino sconvolto. Chi sarà re ? Chi incarna le virtù del sovrano, la sua capacità di comando ? In base alla legge la successione dovrebbe passare all'altro figlio di Cadmo, che ha nome Polidoro. Quest'ultimo sposa una figlia di uno dei Seminati, di Ctonio, l'uomo della terra, del sotterraneo. La fanciulla si chiama Nitteide, la notturna. È sorella, o comunque parente stretta, di tutta una serie di personaggi, Nitteo e Lieo (il lupo) in particolare, che si ricollegano ai gegeneis, a quei Seminati che rappresentano la furia guerriera. Penteo stesso vantava già una doppia origine. Da parte della madre Agave, si ricollegava a Cadmo, al vero sovrano designato dalla divinità, a colui al quale gli dei avevano dato una dea come sposa, per segnalare in qualche modo la qualità del suo potere sovrano. Da parte del padre Echione, Penteo apparteneva anche ai Seminati. Questo nome «viperino» fa pensare immediatamente a un personaggio femminile, Echidna, mezza-donna, mezza-serpente, sorella delle Gorgoni, «mostro irresistibile che dimora nelle profondità segrete della terra» Essa genera, fra le altre disgrazie, Cerbero, il cane dell'Ade, e Chimera dalle tre teste che, con l'aiuto del cavallo Pegaso, Bellerofonte riesce a far morire. Penteo è dunque diviso fra la discendenza reale di Cadmo e questi personaggi nati dalla terra che possiedono un aspetto notturno e mostruoso. Dopo la morte terribile di Penteo, il trono resta vacante. Polidoro non lo occupa che per poco tempo, dovrà infatti cedere il potere al figlio che gli ha dato Nitteide, Labda

colo zoppo -, discendente legittimo ma la cui filiazione è infatti zoppicante. Da parte del padre Polidoro, Labdacos risale infatti direttamente a Cadmo e alla dea Armonia, ma da parte della madre Nitteide si trova legato a quegli Sparti spuntati dalla terra di Tebe, armati dalla testa ai piedi fin dalla nascita e fatti per guerreggiare. Labdacos è troppo giovane, alla morte del padre, per assumerne i compiti reali.

I primi tempi di questa stirpe di sovrani a Tebe sono, dunque, instabili, lacerati. Tempi di violenza, di disordine, di usurpazione, in cui il trono, invece di trasmettersi di padre in figlio secondo una successione regolare e stabilita, passa di mano in mano attraverso lotte e rivalità che oppongono i Seminati fra loro e contro il potere reale legittimo. Quando Labdacos muore, il figlio Laio ha soltanto un anno e il trono è nuovamente vacante. Sono Nitteo e Lio a occuparlo. Lo manterranno a lungo, soprattutto Lio. Diciotto anni, se si vuole azzardare una cifra precisa. Durante quel periodo, il piccolo Laio non è in grado di esercitare la sovranità.

Lio e Nitteo sono entrambi eliminati da personaggi estranei a Tebe che si chiamano Anfione e Zeto. Al momento prestabilito questi ultimi cederanno il trono al legittimo detentore. Nell'attesa, finché gli usurpatori riescono a tenerlo lontano dal potere, Laio è costretto all'esilio. È già adulto quando trova rifugio a Corinto, presso il re Pelope, che gli offre generosamente ospitalità e lo tiene con lui.

Generazioni zoppicanti

A questo punto si verifica un evento le cui conseguenze saranno molto importanti. Laio si innamora di Crisip-po, un giovane molto bello, figlio di Pelope. Laio gli fa una corte assidua, lo porta con sé sul suo carro, si comporta come un uomo adulto nei confronti di uno più giovane: gli insegna a diventare un uomo, ma nello stesso tempo cerca di avere con lui un rapporto erotico che il figlio del re rifiuta. Sembra anche che Laio abbia tentato di ottenere con la violenza ciò che la seduzione e il proprio merito personale non erano riusciti a dargli. Si racconta che Crisippe, indignato, scandalizzato, si dà la morte. Fatto sta che Pelope lancia contro Laio una maledizione solenne, chiedendo che la stirpe dei Labdacidi non possa perpetuarsi. Che sia destinata all'estinzione. ;

Il nome di Labdaco significa «lo zoppo», mentre il nome di Laio non è trasparente, può voler dire che è un capo popolo, o che è un uomo «sinistro». Si può infatti notare che Laio «distorce» tutte le sue relazioni, sotto ogni aspetto. È stato privato, sviato, allontanato dalla successione, che attraverso suo padre Labdaco, suo nonno Polidoro, suo bisnonno Cadmo, dovrebbe spettargli di diritto e stabilirlo sul trono a Tebe. La successione è dunque deviata. Laio stesso presenta una deviazione poiché, nell'età in cui potrebbe pensare a prendere moglie, rivolge le sue attenzioni verso un giovane fanciullo. Ma, soprattutto, distorce il gioco amoroso pretendendo di imporre con la violenza ciò che Crisippo non è pronto a offrirgli spontaneamente; non c'è fra loro reciprocità, *charis*, scambio amoroso. Lo slancio erotico, in quanto unilaterale, è bloccato. Per di più, Laio è l'ospite di

Pelope, e tale rapporto di ospitalità implica una reciprocità di amicizia e di rispetto, di doni ricevuti e di doni ricambiati. Ben lontano dal ripagare a propria volta colui che lo ha accolto e ospitato, Laip tenta di prenderne il figlio contro il suo volere e ne provoca il suicidio.

Lieo è stato rimpiazzato da Anfione e Zeto: anch'essi muoiono. Laio ritorna a Tebe e i Tebani sono assai felici di accoglierlo e di consegnare nuovamente il trono a una persona che appare loro degna.

Laio sposa Giocasta. Anch'essa, molto alla lontana, si ricollega a Echione che, come Ctonio, rappresenta l'eredità notturna e oscura. Il matrimonio di Giocasta e Laio è sterile. Laio va a Delfi a consultare l'oracolo per sapere cosa deve fare per avere dei figli, affinché i diversi sovrani • si succedano infine, sul trono di Tebe, in linea diretta.

L'oracolo gli risponde: «Se tu avrai un figlio, quello ti ucciderà e giacerà con sua madre» Laio ritorna a Tebe spaventato. Da quel momento in poi, intrattiene con sua moglie rapporti tali da assicurargli che non avrà figli, che Gio-casta non resterà mai incinta. La storia racconta però che, un giorno in cui è ubriaco, Laio si lascia andare e semina il ventre della propria sposa - per parlare come i Greci. Il seme germoglia e Giocasta dà alla luce un figlio. Gli sposi decidono di eliminarlo, di interrompere questa discendenza, e consacrano il bambino alla morte. Chiamano uno dei loro pastori che, durante l'estate, va sul Citerone a far pascolare le greggi reali. Affidano a lui il compito di uccidere il piccolo, di esporlo sulla montagna così che sia divorato dalle belve o dagli uccelli.

Il pastore prende in consegna il nuovo nato e fa passare nel suo tallone, dopo avervi fatto un foro, una cordicella, poi si incammina così, portando il bambino sulla spalla come si portava allora la selvaggina. Arriva sulla montagna con le sue greggi, e il bambino gli sorride. Il pastore esita, può davvero abbandonarlo da solo in quel luogo ? Capisce che non gli è possibile. Scorge un pastore di Corinto che fa pascolare le sue greggi sull'altro

versante della montagna, e gli chiede di prendere questo bambino che non vuole lasciar morire. Il pastore pensa al re Polibo e alla regina Peribea che non hanno figli e che ne desidererebbero tanto uno. Reca dunque loro il bambino con la sua ferita sul tallone. Tutti felici per la fortuna inaspettata, i due sovrani allevano il bambino come se fosse il proprio figlio. Questo reietto, nipote di Labdaco, lo zoppo, figlio di Laio, che è stato lui stesso allontanato dal potere e che si è discostato dalla retta via dei rapporti di ospitalità e delle relazioni amorose, questo bambino, dunque, si trova a propria volta allontanato dal suo paese, dalla sua terra natale, dalla sua dignità di figlio del re che perpetua la dinastia dei Labdacidi. Viene allevato, cresce e, una volta adolescente, tutti ammirano la sua prestantza, il suo coraggio, la sua intelligenza. La gioventù dell'élite corinzia non può fare a meno di nutrire qualche gelosia e un po di malanimo nei confronti dell'intruso.

«Un figlio finto»?

Anche se non zoppica nel senso proprio del termine, Edipo conserva sul piede il marchio dell'esclusione, della sua distanza rispetto al luogo in cui dovrebbe essere, quello che rappresenta la sua vera origine. Anche lui si trova, dunque, in una condizione di squilibrio. In quanto figlio del re, tutti vedono in lui il successore designato di Polibo, ma Edipo non è in tutto e per tutto un ragazzo di Corinto, lo si sa, lo si mormora in segreto. Un giorno Edipo litiga con un ragazzo della sua età, che gli dice:

- Dopo tutto, tu sei un figlio finto !

Edipo va da suo padre e gli racconta che un compagno l'ha chiamato «figlio finto», come se non fosse veramente suo figlio. Polibo lo rassicura come può, senza dirgli malmente: 4

- No, niente affatto, tu sei proprio figlio di tua madre e mio. Gli dice soltanto:

- Queste accuse sono delle stupidaggini, non contano. Le persone sono invidiose, raccontano qualsiasi cosa.

Edipo è inquieto e decide allora di andare a consultare l'oracolo di Delfi per porgli la questione della propria nascita. Lui è figlio di Polibo e Periboea, sì o no? L'oracolo si guarda bene dal fornirgli una risposta altrettanto chiara e diretta quanto la sua domanda. Gli dice piuttosto: «Tu ucciderai tuo padre, tu giacerai con tua madre» Edipo inorridisce e tale rivelazione terribile eclissa la sua domanda iniziale: «Sono io il loro vero figlio?» La cosa urgente da farsi è fuggire, mettere tutta la distanza possibile fra lui e coloro che considera suo padre e sua madre. Esiliarsi volontariamente, andarsene, allontanarsi, dirigersi il più lontano possibile. Allora parte, un po' come Dioniso, diventa un errante.

Non ha più terra sua sotto le scarpe, non ha più patria. Sul proprio carro, oppure a piedi, si dirige da Delfi verso Tebe. Accade che nello stesso momento la città sia vittima di una terribile pestilenza, e che Laio voglia recarsi a Delfi per chiedere consiglio all'oracolo. Il re parte con un piccolo seguito, sul suo carro, con il proprio cocchiere e uno o due uomini. Ecco dunque padre e figlio - il padre convinto che il figlio sia morto, il figlio sicuro che il padre sia un altro - che procedono in direzione contraria. Si incontrano all'incrocio di tre strade; in un punto dove non è possibile per due carri passare insieme, fianco a fianco. Edipo è sul suo carro, Laio sul proprio. Laio pensa che il suo corteo reale abbia la precedenza e ordina dunque al cocchiere di far cenno al ragazzo di spostarsi.

- Facci strada, lasciati passare, - grida costui a Edipo e con un bastone colpisce uno dei cavalli del carro del giovane o forse raggiunge Edipo stesso a una spalla. Quest'ultimo, che non è accomodante e che anche nel ruolo di esule volontario si considera un principe, un figlio di re, non è affatto deciso a lasciar il passo a chiunque sia. Il colpo che riceve poi lo fa infuriare, e a sua volta, con il proprio bastone, colpisce il cocchiere, facendolo crollare a terra morto, poi si volge contro Laio che cade ai suoi piedi, morto anche lui, mentre uno degli uomini del seguito reale, spaventato, fugge di corsa a Tebe. Edipo, considerando l'accaduto come un semplice incidente di percorso, pensa che sia stata soltanto legittima difesa, quindi prosegue la sua strada e il suo errare.

Arriverà a Tebe molto più tardi, quando la disgrazia colpisce la città sotto forma di un mostro, metà-donna, metà-leone, testa di donna, petto di donna, corpo e zampe di leone: la Sfinge. Il mostro sta alle porte di Tebe, a volte su una colonna, a volte su una roccia più alta, e trae piacere dal porre enigmi ai giovani della città. Tutti gli anni, la Sfinge esige che le venga portata l'élite della gioventù tebana, i ragazzi più belli, che devono affrontarla. A volte si dice che vuole unirsi a loro. In ogni caso, sottopone ai giovani scelti il suo enigma, e quando non sono in grado di

rispondere, li condanna a morte. Così Tebe vede nel corso degli anni il fiore della sua gioventù trucidato, annientato. Quando Edipo giunge a Tebe, entra per una delle porte, vede tutti atterriti, con sguardi sinistri. Si chiede che cosa stia mai accadendo. Il reggente che ha preso il posto di Laio, Creonte, fratello di Giocasta, discende anch'esso dalla stirpe dei Seminati. Vede quel giovane dal bel portamento, dallo sguardo audace e fiero e pensa fra sé che, al punto in cui ormai si trovano, questo sconosciuto è forse l'ultima opportunità di salvezza per la città. Andandogli incontro, annuncia a Edipo che, se riesce a via? cere il mostro, potrà sposare la regina di Tebe.

Audacia funesta

Da quando è rimasta vedova, Giocasta incarna la sovranità, ma è Creonte a detenere, in realtà, il potere. A pieno titolo può dunque annunciare a Edipo che, se vince la Sfinge, la regina e insieme la sovranità gli spetteranno di diritto. Edipo affronta la Sfinge. Il mostro è appollaiato sulla sua piccola montagnetta quando vede sopraggiungere Edipo. Immediatamente si dice che è una bella preda. La Sfinge formula allora il seguente enigma: «Qual è l'essere, il solo fra quelli che abitano la terra, l'acqua e l'aria, che ha una sola voce, un solo modo di parlare, una sola natura, ma che ha due piedi, tre piedi e quattro piedi, dipous, tripous, tetrapousi» Edipo riflette. Si tratta di una soluzione forse per lui facilitata, visto che è inscritta nel suo nome, Oidipous, «bipede» Il giovane risponde:

- È l'uomo. Quando è bambino, l'uomo cammina a quattro zampe, quando è più grande, si mette in piedi su due gambe e, quando è vecchio, si appoggia a un bastone per aiutare la sua andatura esitante, tremolante, i Vedendosi vinta in questa prova di sapere misterioso, la Sfinge si getta dall'alto della sua colonna, o della sua roccia, e muore.

L'intera città di Tebe è esultante, festeggia Edipo, che viene portato in trionfo in pompa magna. Gli viene presentata Giocasta, la regina, che come ricompensa sarà sua sposa. Edipo diventa il re della città. Lo ha meritato dando prova della più grande saggezza e della più grande audacia. È quindi in tutto e per tutto degno della discendenza di Cadmo, che gli dei avevano distinto fra gli altri dandogli in sposa la dea Armonia e qualificandolo come

fondatore di Tebe. Tutto procede bene per alcuni anni. La coppia reale dà alla luce quattro figli: due maschi, Polinice ed Eteocle, e due femmine, Ismene e Antigone. Poi, un'eccezionale pestilenza si abbatte rovinosamente su Tebe. Tutto appariva felice, normale, equilibrato; all'improvviso ogni cosa crolla, e si fa sinistra. Quando le cose vanno come si deve, ordinate, tutti gli anni il grano spunta, la frutta nasce sugli alberi, gli animali figliano pecore, capre, vitellini. In breve, la ricchezza della terra tebana si rinnova con il trascorrere delle stagioni. Anche le donne sono in preda a grandi movimenti di rinnovamento della propria fertilità. Danno alla luce bei bambini, forti e sani. Bruscamente, il corso regolare del tempo è interrotto, distorto, diventa storpio, zoppo. Le donne generano mostri o bambini nati-morti, alcune donne abortiscono. Le sorgenti stesse della vita, corrotte, sono prosciugate. Come se non bastasse, una malattia colpisce indifferentemente uomini e donne, giovani e vecchi, facendoli morire. Il panico è generale. Tebe è sconvolta. Che cosa succede ? Che cosa si è guastato?

Creonte decide di inviare a Delfi un emissario di Tebe per interrogare l'oracolo e per conoscere l'origine di questa malattia infettiva, dell'epidemia che ha colpito la città e che fa sì che niente sia più in ordine. I rappresentanti della vitalità di Tebe, alle due estremità, i più giovani e i più anziani (i quattro e i tre piedi) arrivano davanti al palazzo brandendo rami da supplici. Si rivolgono a Edipo chiedendogli di salvarli:

- Sii il nostro salvatore! Ci hai risparmiato una prima volta il disastro, ci hai liberati da quel mostro terribile che era la Sfinge. Salvaci da questo loimos, da questa peste che colpisce non solo gli umani, ma anche le piante e le bestie ! Come se, a Tebe, il regolare ciclo della fertilità rinnovata fosse interrotto.

Edipo si impegna solennemente dichiarando che indagherà, cercando di scoprire le ragioni del male e di combattere e sgominare il flagello. Nello stesso momento ritorna l'emissario inviato a Delfi. L'oracolo ha vaticinato che il male non cesserà finché la morte di Laio non sarà vendicata. Bisogna, dunque,

trovare, punire, cacciare una volta per tutte da Tebe, escludere dalla terra tebana, allontanare per sempre colui che ha le mani sporche del sangue di Laio. Quando Edipo viene a conoscenza dell'oracolo, fa nuovamente solenne giuramento:

- lo cercherò e scoprirò il colpevole.

Edipo è l'uomo della ricerca, colui che interroga, indaga. Da quando ha lasciato Corinto per partire all'avventura, è anche un uomo per cui l'avventura della riflessione, dell'indagine è sempre una strada da tentare. Edipo non si ferma. Sta per dare il via a un'inchiesta, che sarà come un'indagine poliziesca. Ecco le prime misure escogitate: fa sapere a tutti che chi ha delle informazioni da dare, lo deve fare improrogabilmente, che tutti coloro che rischiano di trovarsi in contatto con un omicida presunto devono cacciarlo, che l'assassino non deve restare a Tebe, poiché è a causa della sua onta che la città soffre. Finché l'assassino non sarà stato trovato e scacciato dalle case, dai santuari, dalle strade, Edipo non cesserà di cercarlo. Bisogna che ciò si sappia. L'inchiesta ha inizio. Creonte spiega al popolo che Tebe dispone di un proprio indovino, che sa leggere il volo degli uccelli e che, forse, per un'ispirazione divina, conoscerà la verità: è il vecchio Tiresia. Creonte spera che lo si faccia venire e che lo si interroghi sugli avvenimenti. Tiresia però non ha voglia di mostrarsi, di essere interrogato. Lo si conduce, comunque, sulla pubblica piazza, davanti al popolo di Tebe, davanti al consiglio degli anziani, davanti a Creonte ed Edipo.

Edipo lo interroga, ma Tiresia rifiuta di rispondere al re. Pretende di non sapere nulla. Si assiste allora allo scatenarsi furioso della collera di Edipo che non mostra un grande rispetto per l'indovino. Davanti alla Sfinge, non è stato forse più scaltro, più sapiente di lui? Grazie alla sua sola esperienza, alla sua sola capacità di giudizio da uomo ragionevole, ha trovato la risposta all'enigma mentre Tiresia, con la sua ispirazione e i segni che decifra, era incapace di darla. Edipo si scontra con un muro, ma non con un muro di ignoranza, perché Tiresia si rifiuta di rivelare quello che conosce, per una saggezza divina. Lui sa tutto, sa chi

ha ucciso Laio e sa chi è Edipo, perché è in rapporto con Apollo, il suo signore. È Apollo che ha predetto: «Tu ucciderai tuo padre, tu giacerai con tua madre» Tiresia sa bene che ruolo riveste Edipo nelle disgrazie che hanno colpito Tebe, ma non vuole dire neppure una parola a tale riguardo. È ben deciso a non dire niente fino al momento in cui Edipo, che la testardaggine rende furioso, si persuade che il suo rifiuto non può essere frutto del caso. Tiresia e Creonte devono complottare contro di lui per destabilizzarlo e prenderne il posto. Edipo immagina che Creonte si sia messo d'accordo con Tiresia, che addirittura abbia pagato l'indovino, e che lo stesso emissario inviato a Delfi faccia parte del complotto.

Il furore assale Edipo, inizia a barcollare, non si sente più tanto lucido e sicuro, ordina che Creonte abbandoni la città seduta stante: lo sospetta di aver organizzato la morte di Laio. Se Creonte desiderava la morte di Laio per esercitare la sovranità per mezzo della sorella Giocasta, è forse lui il mandante dell'aggressione. Stavolta, a Tebe, il vertice dello Stato si trova in balia delle forze del disaccordo, dello scontro aperto. Edipo vuole cacciare Creonte, Giocasta interviene. La regina tenta di ristabilire l'armonia fra i due uomini, fra le due stirpi. Non c'è, da una parte, la stirpe pura di Cadmo, e dall'altra, quella dei Seminati: le due discendenze si sono sempre mescolate. Labdaco, Laio ed Edipo hanno nella loro ascesa dei Seminati. Quanto a Giocasta, ella discende direttamente da quel Echione, che personifica qualcosa di terribilmente inquietante. La città è dunque divisa, i capi si combattono, si odiano, ed Edipo continua la sua inchiesta.

Un testimone di prima mano, che bisognerebbe consultare, è l'uomo che si trovava con Laio al momento del dramma, e che si è salvato. Al suo ritorno, aveva raccontato che, in un'imboscata, numerosi banditi avevano attaccato il carro reale in cammino verso Delfi, uccidendo Laio e il cocchiere. Quando ha sentito per la prima volta questa versione della morte di Laio, Edipo è rimasto un po' turbato nel suo ruolo di giudice istruttore: gli è

stato spiegato che l'incidente si è svolto all'incrocio di tre strade in un passaggio stretto, nei pressi di Delfi; quell'incrocio, quel passaggio stretto, lui li conosce anche troppo. Ciò che lo rassicura è che, pur ignorando chi ha ucciso, sa che era solo ad agire, mentre «sono alcuni banditi ad aver attaccato Laio» Segue un ragionamento molto semplice: «Alcuni banditi... quindi non posso essere io. Ci sono due storie diverse. Io ho incontrato un uomo sul suo carro, che mi ha aggredito, poi c'è stato il carro di Laio che è stato attaccato da alcuni banditi, sono due storie completamente diverse»

Edipo vuole dunque convocare l'uomo che era presente al momento dei fatti e si informa di che cosa ne è stato. Gli viene risposto che quell'uomo, una volta rientrato a Tebe, non ha praticamente più messo piede in città, si è ritirato in campagna e non lo si è più visto. Bizzarro. Bisogna chiamarlo e chiedergli di testimoniare sulle circostanze in cui ha avuto luogo l'attacco. Si fa venire questo sfortunato servitore di Laio. Edipo lo torchia, nel suo ruolo di giudice istruttore, ma anche lui non è certo loquace, non più di Tiresia. Il re fatica moltissimo a estorcergli qualche informazione, lo minaccia di tortura pur di farlo parlare.

In quel momento, ecco arrivare a Tebe uno straniero venuto da Corinto, dopo aver fatto molta strada. Davanti a Giocasta e a Edipo, arriva, saluta, domanda dov'è il re del paese. Viene ad annunciargli una triste notizia: suo padre e sua madre, il re e la regina di Corinto, sono morti. Dolore di Edipo, che si trova orfano. Dolore mitigato da una certa gioia perché, se Polibio è morto, Edipo non potrà uccidere il padre, poiché è già defunto. Non potrà neppure giacere con sua madre, dal momento che è già morta. Il pensiero di Edipo è molto libero e disinvolto, non è scontento di vedere che l'oracolo non è stato veritiero. Davanti al portatore di cattive notizie, che si attende forse che Edipo ritorni a Corinto per sedere sul trono come era previsto, il re di Tebe si giustifica: aveva proprio dovuto lasciare Corinto perché gli era stato predetto che avrebbe ucciso suo padre e avrebbe dormito con sua madre. Il messaggero replica:

« - Avevi torto di preoccupartene: Polibio e Periboea non erano tuo padre e tua madre.

Stupore di Edipo che si domanda che cosa significhi tutto ciò.

«I tuoi genitori non erano i tuoi genitori»

Giocasta ode il messaggero dire che Edipo era un neonato portato al palazzo, adottato quando aveva pochi giorni dal re e dalla regina di Corinto. Non era frutto del loro sangue, ma avevano voluto che Corinto fosse la sua città. Giocasta è presa da un sinistro presentimento. Se non lo aveva in parte già indovinato, tutto è ora chiaro per lei. La donna abbandona il luogo della discussione e rientra nel palazzo.

- Dove hai appreso tutto ciò ? - domanda Edipo al messaggero.

- Lo so, - risponde, - perché sono stato io stesso a portare il bambino ai miei signori. Ho consegnato proprio te, bambino dal tallone forato.

- Chi ti aveva dato il bambino ? - chiede Edipo.

Il messaggero riconosce nell'uditorio il vecchio pastore che un tempo custodiva le greggi di Laio e di Giocasta, colui che gli ha affidato il neonato. Edipo perde la testa.

Il pastore nega. I due uomini discutono:

- Ma non ti ricordi, eravamo con le nostre greggi sul monte Citerone e sei stato proprio tu a darmi il bambino.

Edipo sente che le cose prendono una piega terribile. Per un istante pensa che lui forse non era che un trovatello, il figlio di una Ninfa o di una dea, esposto là, cosa che spiegherebbe il destino eccezionale che ha avuto. Ha ancora una folle speranza ma, per gli anziani riuniti, la verità si fa strada. Edipo si rivolge al pastore di Laio esoi> tandolo a dire la verità.

- Dove avevi preso quel bambino ?

- Al palazzo. .,

- Chi te lo aveva dato ?'
- Giocasta.

In quel momento non c'è più l'ombra di un dubbio. Edipo capisce. Come un pazzo, si precipita verso il palazzo per vedere Giocasta. Ma lei si è impiccata con la sua cintura al soffitto. Edipo la trova morta. Con i fermagli della sua veste, Edipo strazia fino al sangue i propri occhi, si cava via i bulbi.

Figlio legittimo di una stirpe reale e maledetta, allori* tanato e poi ritornato al suo luogo di origine, senza seguire un percorso regolare e in linea retta, ma dopo essere stato deviato e sviato, Edipo non può più vedere la luce, non può più guardare in volto nessuno. Vorrebbe che le sue stesse orecchie fossero sorde. Vorrebbe essere murato in una solitudine totale, essendo diventato l'onta spregevole della propria città. Quando una pestilenza colpisce una città, quando l'ordine delle stagioni è modificato, quando la fecondità è deviata dalla strada retta e regolare, vuoi dire che c'è una macchia, un miasma, e questa macchia, questa disgrazia innominabile è lui. Edipo è vincolato dalla sua promessa, ha detto che l'assassino sarebbe stato cacciato ignominiosamente da Tebe. Bisogna che parta.

L'uomo: tre in uno

Come non notare in questo racconto che l'enigma posto dalla Sfinge rivelava il destino dei Labdacidi ? Tutti gli animali, che abbiano due o quattro zampe, bipedi o quadrupedi, senza parlare dei pesci che piedi non ne hanno affatto, tutti possiedono una «natura» che è sempre la stessa. Dalla nascita fino alla morte, non si danno per loro cambiamenti in ciò che ne definisce la peculiarità di esseri viventi. Ogni specie ha un proprio statuto, e uno solo, un unico modo di essere, una natura unica. L'uomo invece conosce tre stadi successivi, tre nature diverse. E prima un bambino, e la sua natura è diversa da quella dell'«uomo fatto». Così, per passare dall'infanzia allo stato adulto, bisogna subire dei rituali di iniziazione che servono a oltrepassare le frontiere che separano le due età. Si diventa altro da sé, si entra in un personaggio nuovo e diverso nel momento in cui, lasciando la condizione infantile, uno si ritrova adulto. Ugualmente, e ciò è ancora più vero per il re, per un guerriero, quando si sta ben saldi su due gambe si è qualcuno, la propria forza e il proprio prestigio si impongono, ma a partire dal momento in cui si entra nella vecchiaia, si cessa di essere l'uomo della prodezza guerriera e si diventa, nella migliore delle ipotesi, l'uomo della parola e del consiglio, e nel peggiore dei casi, un pietoso relitto, un rudere.

L'uomo si trasforma pur restando lo stesso nel corso di questi tre stadi. Orbene, che cosa rappresenta Edipo ? La maledizione voluta contro Laio proibiva ogni nascita che potesse prolungare la generazione dei Labdacidi. Fin dalla nascita, appena vede la luce del giorno, Edipo riveste il ruolo di colui che non avrebbe dovuto esserci. Arriva nel mondo fuori luogo, inopportuno. L'eredità di

Laio è, insieme, discendenza legittima e procreazione mostruosa. Il suo statuto è totalmente zoppicante. Edipo, votato alla morte, la scampa per miracolo. Nativo di Tebe, allontanato dal suo luogo di origine, ignora, quando vi fa ritorno per occuparvi la carica più alta - quella di re -, che non ha fatto altro che tornare al punto di partenza. Edipo ha dunque uno statuto non equilibrato. Compiendo questo percorso che lo riporta nello stesso palazzo in cui è nato, l'eroe ha mescolato i tre stadi dell'esistenza umana. Ha sconvolto il corso regolare delle stagioni, confondendo la primavera della gioventù con l'estate dell'età adulta e con l'inverno della vecchiaia. Nell'istante in cui uccideva il proprio padre, si identificava con lui prendendone il posto sul trono e nel letto di sua madre. Generando figli dalla propria madre, inseminando il campo che gli aveva dato la luce - come dicevano i Greci -, si identificava non soltanto con suo padre, ma con i propri figli, che sono insieme i suoi figli e i suoi fratelli, le sue figlie e le sue sorelle. Il mostro di cui parlava la Sfingè, che è nello stesso tempo, a due, tre e quattro gambe, è Edipo.

L'enigma pone il problema della continuità sociale, del mantenimento delle condizioni, delle funzioni, delle posizioni in seno alle culture, a dispetto del flusso delle generazioni, che nascono, regnano e poi spariscono, cedendo il posto alle successive. Il trono deve restare lo stesso, mentre, quelli che lo occupano sono sempre diversi. Come può il potere reale restare uno e stabile, quando coloro che lo esercitano, i re, sono numerosi e diversi? Il problema è sapere come il figlio del re possa diventare re come suo padre, possa prendere il suo posto senza scontrarsi con lui o eliminarlo. In quale modo il flusso delle generazioni, la successione degli stadi che segnano l'umanità, e che sono legati alla temporalità, all'imperfezione umana, possono procedere di pari passo con un ordine sociale che deve restare stabile, coerente e armonico?

La maledizione pronunciata; contro Laio, e forse ancora prima, il fatto che alle nozze di Cadmo e Armonia certi regali avessero un potere malefico, non sono un modo per riconoscere

che, anche all'interno di quel matrimonio così eccezionale e fondatore, si insinuavano i fermenti del disaccordo, il virus dell'odio ? Come se fra matrimonio e guerra, fra l'unione e la lotta, ci fosse un segreto legame ? Sono in molti ad affermare, e anch'io sono fra quelli, che il matrimonio sta alla donna come la guerra all'uomo. In una città dove si trovano sia uomini sia donne, c'è un'opposizione necessaria, nonché un intreccio altrettanto necessario, fra guerra e matrimonio.

La storia di Edipo non finisce qui. La generazione dei Labdacidi doveva arrestarsi con Laio, e la maledizione che pesa su Edipo risale lontano nel passato, ancor prima della sua nascita. Edipo non è colpevole, ma paga il pesante tributo che pesa su questa generazione di claudicanti, equivoci, che sono venuti alla luce quando non avevano più il diritto di nascere.

I figli di Edipo

Si narra che, quando Edipo è ormai cieco, e la sua reputazione è infangata, i due figli iniziano a trattarlo in un modo talmente indegno da costringerlo a lanciare, a propria volta, contro la sua progenie maschile, una maledizione simile a quella pronunciata, un tempo, da Pelopo contro Laio. Si dice anche che per deriderlo, ricordandogli la sua origine e il suo delitto, prima di essere cacciato da Tebe, ancora nel palazzo, i suoi figli presentano al padre cieco la coppa d'oro di Cadmo e la sua mensa d'argento. Essi se la imbandiscono, mentre a lui vengono offerti i pezzi più infimi delle bestie sacrificate, gli scarti. Si racconta inoltre che lo rinchiudono in una cella buia per nascondere come fosse un'onta che si vuole tenere definitivamente segreta. Edipo lancia allora una terribile maledizione, solenne, contro i propri figli: Eteocle e Polinice non andranno mai d'accordo, entrambi vorranno esercitare la sovranità, se la disputeranno venendo alle mani e impugnando le armi, e moriranno l'uno per mano dell'altro.

Ed è infatti ciò che accade. Eteocle e Polinice, discendenti di una stirpe che non doveva averne, iniziano a odiarsi. I due figli di Edipo decidono di occupare il trono l'uno dopo l'altro, anno dopo anno, alternandosi. Eteocle regna per primo ma, alla fine del periodo stabilito, è deciso a tenersi il trono e comunica al fratello che si rifiuta fermamente di restituire il potere. Cacciato dalla patria, Polinice si reca ad Argo per poi tornare in città con la spedizione dei Sette contro Tebe, degli Argivi contro i Tebani. Polinice tenta di riguadagnare il potere contro suo fratello distruggendo Tebe. In un ultimo combattimento, si uccideranno l'un l'altro, ciascuno si farà assassino del proprio fratello. Non ci

sono più Labdacidi. La storia termina lì, o almeno dà l'impressione di finire.

La spedizione di Polinice contro Tebe è stata possibile soltanto perché il re di Argo, Adrasto, era deciso a condurla per appoggiare la causa di Polinice. Per questo, bisognava che un altro indovino, Anfiarao, fosse d'accordo con la spedizione. Tuttavia Anfiarao conosceva bene l'esito infelice di questa guerra, sapeva che Polinice vi avrebbe trovato la morte e che la spedizione sarebbe sfociata in catastrofe. Era dunque ben deciso a rimarcare il proprio disaccordo. Che cosa ha fatto Polinice? Lasciando Tebe, ha preso con sé alcuni regali che gli dei avevano fatto ad Armonia in occasione delle sue nozze con Cadmo: una collana e una veste. È partito portando con sé questi due talismani e ne ha fatto dono a Erifile, moglie di Anfiarao. In cambio del dono, Polinice ha posto una condizione: che la donna convinca il marito a cessare di ostacolare la spedizione contro Tebe e a spingere piuttosto Adrasto a partire. Doni causa di corruzione, doni malefici, e doni che sono legati anche a un vincolo, a un giuramento. Perché l'indovino cede alla propria sposa? Anfiarao, al momento delle nozze, ha prestato un giuramento a cui non può più sottrarsi: ha promesso di fare sempre tutto ciò che Erifile gli avrebbe chiesto. Doni malefici, giuramenti irrevocabili. Ciò che era già presente nelle nozze di Cadmo e Armonia si ritrova nel corso della loro discendenza per poi sfociare, alla fine, nella reciproca uccisione dei due fratelli.

Un meteco ufficiale

Quanto a Edipo, quali sono le sue sorti ? Il vecchio re viene cacciato da Tebe. Accompagnato da Antigone, termina la propria esistenza in Attica nella terra di Colono. Il vecchio cieco si trova in un luogo dove non dovrebbe essere, trattandosi di un santuario delle Erinni in cui è proibito restare. Gli abitanti della zona gli intimano di partire: che cosa fa quel mendicante in un luogo santo ? Anche Edipo è fuori luogo come Dioniso giunto a Tebe nei suoi abiti femminili e asiatici. Che audacia, pretendere di fermarsi in un luogo da cui paradossalmente non poteva essere cacciato poiché nessuno avrebbe mai avuto il diritto di mettervi piede. Quando Teseo arriva, Edipo gli racconta la sua disgrazia. Sente che la sua fine è ormai vicina, per cui si impegna, in cambio dell'accoglienza di Teseo, a essere il protettore di Atene in tutti i conflitti che potrebbero scoppiare. Teseo accetta. Quest'uomo, questo Tebano, che da una parte proviene dai Seminati, nati dalla terra tebana, ma che dall'altra discende da Cadmo e Armonia, è dunque uno straniero. Cacciato dalla propria terra alla nascita, vi fa ritorno per esserne di nuovo, e con ignominia, espulso. Eccolo, infine, dopo lungo errare, senza terra, senza legami, senza radici, un migrante. Teseo gli offre ospitalità; ma non ne fa un cittadino di Atene, gli accorda uno statuto di meteco, metooikos; un meteco privilegiato. Edipo abiterà questa terra che non è la sua, vi si stabilisce. Effettua dunque un passaggio da Tebe divina e maledetta, da Tebe unita e straziata, verso Atene: passaggio orizzontale, in superficie. Edipo diventa meteco ufficiale di Atene. Non è l'unico passaggio che realizza: diventerà

ugualmente sotterraneo - sarà inghiottito dalle profondità della terra - e celeste, innalzandosi verso gli dei olimpici. Edipo passa dalla superficie della terra a ciò che si trova sotto e anche a ciò che è in cielo. Edipo non assume del tutto lo statuto di un semidio, di un eroe tutelare - la tomba dell'eroe è nell'agorà -, ma sparisce in un luogo segreto che soltanto Teseo conosce e che trasmette a tutti quelli che saranno sovrani di Atene, tomba segreta che diventa per la città garanzia del suo successo militare e della sua continuità. Ecco dunque la storia di uno straniero venuto da Tebe, che si stabilisce come meteco ad Atene, e che sparisce sotto terra, forse fulminato da Zeus. Non si trasforma in autoctono, in nato-dal-suolo, come si reputano i cittadini di Atene, e nemmeno in gegeneis, che spuntano già tutti armati, pronti al combattimento, dalla terra tebana. No, il cammino di Edipo è inverso. Arrivato come straniero, abbandona la luce del sole per radicarsi nel mondo sotterraneo in quel luogo, Atene, che non è il suo, a cui apporta, in cambio dell'ospitalità accordatagli al termine delle sue sofferenze e delle sue peregrinazioni, la sicura tranquillità della salvezza nella pace e nella concordia: come una flebile eco di quella promessa che rappresentava Armonia quando gli dei la dettero in sposa a Cadmo, nei tempi lontani in cui Tebe fu fondata.

Perseo, la morte, l'immagine

Nascita di Perseo

Tanto tempo fa, nella tranquilla e bella città d'Argo, si trovava un re potente di nome Acrisio. Acrisio aveva un gemello, Preto. Ma i due fratelli, ancor prima di nascere, già si combattevano nel seno della madre Aglea, colpendosi a vicenda e inaugurando una lite che sarebbe durata tutta la vita. Oggetto della disputa era, soprattutto, il potere - a chi sarebbe appartenuto il trono - in questa ricca vallata dell'Argolide.

Infine, ecco la soluzione: uno dei fratelli regna ad Argo, l'altro, Preto, a Tirinto. Acrisio è dunque re d'Argo. Il re si rammarica di non avere un figlio maschio. Come vuole la tradizione, Acrisio se ne va a Delfi a consultare l'oracolo perché gli si dica se avrà un erede e, all'occorrenza, che cosa debba fare per averne uno. Come di consuetudine, l'oracolo non risponde alla sua domanda, ma gli svela che suo nipote, il figlio di sua figlia, lo ucciderà. Sua figlia si chiama Danae, è una fanciulla assai bella e molto amata da Acrisio, ma ciò non impedisce al padre di cadere preda del terrore alla sola idea che suo nipote possa un giorno ucciderlo. Che cosa fare? Il re decide, come unica soluzione possibile, di rinchiuderla. Di fatto il destino di Danae sarà spesso quello di essere imprigionata. Acrisio dà ordine di costruire, naturalmente nel cuore del suo palazzo, una prigione sotterranea interamente di bronzo in cui ordina a Danae di scendere insieme a una donna addetta al suo servizio. Poi scrupolosamente le rinchiude entrambe. Ma Zeus, che dall'alto del cielo ha scorto Danae nel fiore della gioventù e nel pieno della sua bellezza, ne cade innamorato. Siamo in un'epoca in cui la spartizione fra gli uomini

e gli dei ha già avuto luogo. Anche se sono separati, la distanza non è ancora abbastanza grande da impedire che, di tanto in tanto, dalla cima dell'Olimpo, nell'etere splendente, gli dei non gettino uno sguardo sulle belle mortali. Gli dei vedono le figlie di quella Pandora che hanno spedito presso gli uomini, e alla quale Epimeteo ha impudentemente aperto la propria porta. Le trovano magnifiche. Non che le dee non siano belle, ma forse le donne mortali hanno un qualche cosa che le divinità non possiedono. Forse è la fragilità, la caducità della bellezza o il fatto che le donne non sono immortali e bisogna dunque coglierle nell'attimo in cui si trovano ancora al culmine della loro giovinezza e del loro fascino.

Zeus s'innamora di Danae e sorride quando la vede rinchiusa dal padre nella prigione sotterranea di bronzo. Sotto forma di una pioggia d'oro, cade nella stanza e si insinua nel seno della giovane; a meno che, una volta in quella prigione, Zeus non abbia rivestito il suo aspetto divino sotto un'apparenza umana. Zeus si unisce con Danae nel più grande segreto. La fanciulla aspetta un figlio, il suo nome è Perseo. L'avventura d'amore resta segreta fino a quando Perseo, bambino forte e robusto, lancia schiamazzi tali che, un giorno, passando nel cortile, Acrisio sente uno strano rumore nella prigione in cui ha rinchiuso la figlia. Il re chiede di vederla. Fa risalire tutti, interroga la nutrice e viene a sapere che Danae ha avuto un figlio. Ricordandosi l'oracolo di Delfi cade preda del furore e del terrore. Si mette in testa l'idea che la nutrice abbia introdotto di nascosto qualcuno accanto a Danae. Interroga la figlia:

- Chi è il padre di questo rampollo ?
- Zeus.

Acrisio non crede a una parola. Per prima cosa uccide la serva diventata nutrice, la sacrifica sull'altare domestico dedicato a Zeus. Ma cosa fare di Danae e del bambino ? Il padre non può sporcarsi le mani del sangue di sua figlia e di suo nipote. Decide di rinchiuderli di nuovo.

Fa venire un falegname molto bravo e abile che costruisce un baule di legno, nel quale mette tutti e due, Danae e Perseo. Affida agli dei il compito di regolare la questione, si sbarazza di sua figlia e del suo piccolo chiusi nel loro nascondiglio, non più imprigionandoli nel sottosuolo della propria casa, ma spalancando di fronte a loro tutto lo spazio marino. Il baule naviga sul mare fino alle coste di una piccola isola, un isolotto non molto ricco, Serifo. Un pescatore, ma un pescatore di stirpe reale, Ditti, raccoglie il baule. Lo apre e vede Danae e con il suo bambino. Anche lui viene sedotto dalla bellezza di Danae; conduce la fanciulla e suo figlio nella propria casa, accogliendoli come facessero parte della sua famiglia. Tiene Danae in sua compagnia, rispettandola, e alleva Perseo come un figlio. Ditti ha un fratello, di nome Polidette, che regna su Serifo. Il piccolo Perseo cresce sotto la protezione di Ditti. La bellezza di Danae fa strage di cuori; il re Poli-dette, non appena la vede, cade a propria volta folle d'amore per lei. Desidera a ogni costo sposarla o, almeno, conquistarla. Ciò non è però facile, perché Perseo è già quasi un uomo, e veglia su sua madre. Anche Ditti la protegge e Polidette si chiede come fare. Escogita il seguente espediente: organizza un gran banchetto al quale è invitata tutta la gioventù della regione. Ognuno partecipa portando un regalo o un qualche contributo al pranzo.

La corsa alle Gorgoni

È il re Polidette a presiedere il banchetto. Il pretesto della festa è la sua presunta intenzione di sposare Ippodamia. Per poterla sposare, deve presentare dei regali lussuosi, degli oggetti di valore, a coloro che hanno autorità sulla ragazza. Tutta la gioventù di Serifo è riunita, e c'è anche Perseo, naturalmente. Durante il pranzo ciascuno di loro gareggia in generosità e nobiltà. Il re chiede che gli vengano soprattutto portati dei cavalli. Ippodamia è una fanciulla appassionata di equitazione; se le viene offerta un'intera scuderia, il suo cuore ne sarà colpito. Che cosa pensa di escogitare Perseo per stupire sia i suoi coetanei, sia il re ? Dichiarò che lui non porterà una giumenta, ma tutto ciò che vorrà il re, ad esempio la testa della Gorgone. Dice ciò senza rifletterci molto. Il giorno dopo ognuno porta al re i regali promessi; Perseo si presenta a mani vuote e si dichiara pronto a condurre anche lui una giumenta, ma il re gli dice: - No, tu mi porti la testa della Gorgone.

Non si può più fare altrimenti: se Perseo viene meno all'impegno preso, perderà la faccia. A questo punto occorre mantenere le proprie promesse o anche le proprie spaccate. Ecco dunque Perseo obbligato a consegnare la testa della Gorgone. Lui è, non lo dimentichiamo, il figlio di Zeus; possiede la simpatia e l'appoggio di un discreto numero di divinità, in particolare Atena e Hermes, dei intelligenti, scaltri, pieni di risorse, che veglieranno affinché la promessa sia mantenuta. Dunque, Atena e Hermes assistono il giovane nell'impresa che deve compiere. Gli espongono la situazione: per arrivare a

raggiungere le Gorgoni, bisogna innanzitutto sapere dove si trovano. Orbene, non si conosce dove esse si annidano.

Sono mostri spaventosi, tre sorelle che formano un trio di creature orribili, mortifere, di cui due sono immortali e soltanto una, che si chiama Medusa, è mortale. È la testa di Medusa che Perseo deve portare indietro. Si tratta dunque di raggiungere le Gorgoni, di riconoscere quale di loro è Medusa e di tagliarle la testa. Non è un affare da poco. Dapprima bisogna sapere dove andarle a cercare, e per fare ciò Perseo dovrà superare una serie di tappe, di prove, con l'aiuto delle due divinità sue protettrici. La prima prova consiste nello scoprire e avvicinare un trio di ulteriori sorelle delle Gorgoni, le Graiai, Graie. Anch'esse sono, come quelle, le figlie di mostri particolarmente pericolosi, Forcide e Ceto, due mostri marini enormi come balene. Le Graie non vivono in un paese tanto lontano come quello delle loro sorelle. Le Gorgoni abitano infatti al di là dell'Oceano, fuori dalle frontiere del mondo alle porte della Notte, mentre le Graie, loro, vivono nel mondo. Le Graie formano un trio. Come le Gorgoni sono fanciulle, ma fanciulle nate vecchie. Sono ancestrali giovincelle, giovani vegliarde. Completamente rugose, hanno la pelle giallognola, come quando si lascia invecchiare il latte e quello si rapprende in superficie, e si vede tutto di un colpo formarsi una specie di pellicola che chiamiamo graus, la pelle rugosa del latte. Sul corpo di queste giovani fanciulle divine, si scorge ugualmente al posto di un bianco incarnato, la mostruosità di una pelle da vecchia tutta avvizzita, rugosa. Possiedono anche un'altra caratteristica: formano un trio tanto più legato, solidale, poiché dispongono, in tre, di un solo occhio e di un solo dente. Come se si trattasse di un solo e identico essere. Un solo occhio, un solo dente: si può pensare che non è molto, che sono veramente svantaggiate. Niente affatto. Poiché, dal momento che non hanno che un occhio, se lo passano a turno senza sosta, di modo che quest'occhio, sempre aperto, è continuamente in agguato. Le Graie possiedono un solo dente,

che tuttavia circola fra loro, e prestandoselo possono divorare ogni sorta di persona, a iniziare dallo stesso Perseo.

Allora, un po' come nel gioco dell'anello, al quale giocavo da bambino, si tratta per Perseo di avere l'occhio più sveglio delle tre giovani-vecchie che ne hanno uno soltanto, ma di una vigilanza quasi senza difetto. Bisogna che l'eroe trovi il momento in cui l'occhio non appartiene più a nessuna delle tre. L'istante di intervallo. Le Graie si passano l'occhio perché resti vigile di continuo. Fra il momento in cui l'una lo passa all'altra e l'altra lo riceve, c'è un piccolo intervallo di tempo, una piccola breccia aperta nella continuità temporale, in cui bisogna che Perseo, come un lampo, riesca a inserirsi per rubare l'occhio. Nel gioco dell'anello, c'è una cordicella sulla quale scorre un anello, i giocatori posano le due mani sulla corda, e ognuno passa l'anello da una mano all'altra, poi dalla sua a quella del vicino, nascondendolo. Colui che si trova al centro del cerchio deve indovinare dove si trova l'anello. Se indovina, vince; se sceglie una mano che non nasconde niente, battendovi sopra, ha perso, deve fare penitenza.

Perseo non si sbaglia. Coglie il momento in cui l'occhio è libero, e lo afferra. Nello stesso modo si impadronisce del dente. Le Graie cadono preda di uno stato spaventoso, gridano di furore e di dolore. Si ritrovano cieche e senza denti. Da immortali, sono ridotte a niente. Costrette a implorare Perseo di restituire loro l'occhio e il dente, sono pronte a offrirgli qualsiasi cosa in cambio. La sola cosa che Perseo vuole ottenere dai tre miserabili mostri, è che gli indichino il luogo in cui abitano le giovani vergini, le Nymphai, le Ninfe, e la strada per giungervi.

Il termine *nymphe* indica il momento in cui la ragazza si può iniziare a definire nubile; uscita dall'infanzia, è pronta per il matrimonio, buona da sposare senza essere ancora una donna completa. Anche le Ninfe sono tre. Rispetto alle Graie, che ti avvistano e ti divorano con il loro occhio unico e il loro solo dente, le Ninfe sono invece creature disponibili e accoglienti. Appena Perseo domanda ciò di cui ha bisogno, loro glielo

offrono. Le Ninfe indicano al giovane l'antro in cui si nascondono le Gorgoni e gli fanno dono di oggetti magici che gli permetteranno di realizzare l'impossibile, di affrontare l'occhio della Medusa e di uccidere l'unica mortale fra le tre Gorgoni. Le Ninfe offrono a Perseo un paio di sandali alati, gli stessi che indossa Hermes. Queste calzature permettono a chi le porta di avanzare non più un piede dopo l'altro, con andatura banale, sulla terra, ma di volare a tutta velocità come il pensiero, come l'aquila di Zeus, e di attraversare lo spazio da sud a nord senza la benché minima difficoltà. Innanzitutto, la velocità.

Poi le Ninfe danno a Perseo l'elmo di Ade, una specie di cuffia, fatta di pelle di cane, che copre anche il capo dei defunti. Grazie alla calotta di Ade sulla testa, i morti diventano senza volto, invisibili. Questo copricapo rappresenta lo statuto dei morti, ma permette anche a un essere vivente, qualora ne disponga, di rendersi invisibile come uno spettro. Egli può vedere senza essere visto.

Velocità, invisibilità. Le Ninfe offrono ancora un terzo regalo, la kibisis, una bisaccia, un sacco, in cui i cacciatori mettono la selvaggina una volta uccisa. In questa bisaccia, Perseo riporrà la testa di Medusa perché i suoi occhi siano nascosti, come palpebre che si abbassino sullo sguardo mortifero della Gorgone. A tutto questo armamentario Hermes aggiunge un regalo personale, la harpe, il falchetto curvo che taglia tutto, qualunque sia la durezza e resistenza dell'ostacolo incontrato. È con la harpe che Crono aveva mutilato Urano. Ecco, dunque, Perseo equipaggiato dalla testa ai piedi: ai piedi i sandali alati, sulla testa l'elmo che lo rende invisibile, sulla spalla la bisaccia e il falchetto nella mano. Ed eccolo volare verso le tre Gorgoni.

Chi sono le Gorgoni? Sono creature dai tratti assolutamente inconciliabili, sono esseri mostruosi. La mostruosità è data dall'unire e presentare insieme dei tratti incompatibili gli uni con gli altri. Due delle tre sorelle sono immortali, la terza è mortale. Sono donne, ma la loro testa è irta di orribili serpenti che lanciano sguardi scintillanti e crudeli; portano sulle spalle enormi

ali d'oro che permettono loro di volare come uccelli, hanno mani di bronzo. Conosciamo un po' di più il loro viso: un viso straordinario. A volte femminile, a volte maschile, viso orribile, anche se qualche volta si parla della bella Medusa o delle belle Gorgoni. Nelle immagini che le rappresentano, vediamo che hanno la barba. Ma queste facce barbute non sono comunque umane, perché hanno insieme una dentatura da bestie, due lunghe zanne da cinghiale che spuntano fuori dalla bocca, contratta in un ghigno, la lingua cacciata fuori. Da questa cavità deforme esce una specie di urlo spaventoso, un suono stridente come di un oggetto di bronzo che colpito all'improvviso vi gela di terrore. E poi ci sono gli occhi. I loro occhi sono tali che chiunque scambi uno sguardo con loro è immediatamente mutato in pietra. Tutto quello di cui è fatto un essere vivente: mobilità, elasticità, agilità, calore, morbidezza del corpo, tutto diventa pietra. Non si tratta soltanto di affrontare la morte, ma piuttosto la metamorfosi che trasporta dal regno umano a quello minerale, e trasforma in tutto ciò che esiste di maggiormente contrario alla natura umana. Senza via di scampo. La difficoltà di Perseo è dunque di varia natura: da una parte, deve riconoscere senza errore quella delle tre Gorgoni cui può tagliare la testa, ma dall'altra deve stare attento a non incrociare mai, in nessun momento, lo sguardo di nessuno dei tre mostri. In una parola, bisogna che Perseo tagli la testa di Medusa senza trovarsi a faccia a faccia con lei, senza entrare mai nel suo campo visivo. Nell'impresa di Perseo, lo sguardo gioca un ruolo significativo: nel caso delle Graie, si trattava solamente di avere il colpo d'occhio più rapido dei mostri. Ma quando si guarda una Gorgone, quando si incrocia lo sguardo di Medusa, che sia rapido o lento, ciò che si vede riflesso negli occhi del mostro, è un se stesso mutato in pietra, un se stesso diventato una faccia, una maschera di Ade, una figura di morte, cieca, senza sguardo.

Perseo non se la sarebbe mai cavata, se Atena non gli avesse prodigato i suoi utili consigli e non gli avesse dato seriamente una mano. La dea infatti gli ha suggerito che era meglio arrivare

dall'alto, scegliere il momento in cui le due Gorgoni immortali riposano, e hanno chiuso gli occhi. Quanto a Medusa, bisogna tagliarle la testa senza mai incontrare il suo sguardo. Per compiere questo gesto, è necessario, al momento di maneggiare la harpe, girare la testa dall'altra parte. Ma, dal momento che si guarda dall'altra parte, come trovare il modo di mozzarle la testa? Senza guardare, non si saprà dove lei si trovi, e il rischio sarà quello di tagliare un braccio o una qualsiasi altra parte del corpo di Medusa. Come con le Graie, è necessario sapere esattamente dove colpire, assicurarsi uno sguardo preciso, esatto, infallibile, e nello stesso tempo non guardare, sul bersaglio mirato, l'occhio pietrificante che vi appare. Siamo in pieno paradosso. Il problema viene risolto da Atena che trova il modo di piazzare, davanti alla Gorgone, il suo bello scudo lucido, così che, senza incrociare lo sguardo di Medusa, Perseo vede chiaramente la sua immagine riflessa sull'arma-specchio per riuscire a indirizzare il proprio colpo e tagliarle il collo come se la vedesse direttamente. Le taglia la testa, l'afferra e la caccia nella bisaccia, chiude ben stretto il tutto ed eccolo che se la fila di gran carriera.

Le altre due Gorgoni si risvegliano all'urlo di Medusa. Gettando grida stridenti e raccapriccianti, com'è loro abitudine, si lanciano all'inseguimento di Perseo. Anche Perseo, come le Gorgoni, può volare, ma in più ha il vantaggio di essere invisibile. Tentano di catturarlo, il giovane fugge, i mostri sono furibondi.

La bellezza di Andromeda

Perseo giunge sulle rive orientali del Mediterraneo, in Etiopia. Mentre vola, scorge una fanciulla bellissima, legata a una roccia con dei ganci, i flutti le lambiscono i piedi. Visione celestiale, Perseo è travolto dall'emozione. La vergine ha nome Andromeda. Si trova in una condizione così disgraziata a causa del padre Cefeo. Il reame del genitore infatti ha conosciuto gravi flagelli. L'oracolo ha predetto al re e al suo popolo che l'unica possibilità di salvezza è consegnare Andromeda a un mostro marino, uno di quelli collegati ai flutti, all'onda che può sommergere il paese. La fanciulla dovrà essere esposta come vittima espiatoria su una roccia, perché il mostro la venga a prendere e ne faccia quello che vuole: la divori o si unisca a lei.

L'infelice si lamenta, il suo pianto e i suoi gemiti giungono fino a Perseo che volteggia nell'aria; il giovane la ode, la vede. Il suo cuore è sedotto dalla bellezza di Andromeda. Si reca a far visita a Cefeo che gli spiega il triste accaduto. Perseo promette di liberare sua figlia se lui acconsente a concedergliela in sposa. Il padre accetta, pensando che comunque il giovane non ci riuscirà. Perseo ritorna nel luogo in cui Andromeda, in mezzo ai flutti, è legata sulla sua piccola roccia. Il mostro avanza verso di lei, immenso, spaventoso, e apparentemente invincibile. Che cosa può fare Perseo ? Le fauci orrendamente spalancate come una voragine, la coda che sferza con violenza i flutti, il mostro minaccia la bella Andromeda.

In cielo, Perseo si piazza fra il sole e il mare, di modo che la sua ombra si proietta sull'acqua, proprio davanti agli occhi della bestia. L'ombra sullo specchio d'acqua come, sullo scudo di

Athena, il riflesso di Medusa. Perseo non ha dimenticato l'insegnamento della divinità. Alla vista dell'ombra che si muove davanti a lui, il mostro immagina che la creatura che lo minaccia si trovi in quel punto. Si avventa sul riflesso e nel preciso istante Perseo, dall'alto del cielo, piomba su di lui e lo uccide.

Perseo uccide il mostro e libera Andromeda. Si ferma con la fanciulla sulla riva, ma commette un errore. Andromeda è sconvolta, in preda all'agitazione cerca di riacquistare un po' di animo e di forza sulla riva del mare, in mezzo alle rocce. Per fornirle meglio conforto ed essere più libero nei movimenti, Perseo appoggia la testa di Medusa sulla sabbia in modo tale che gli occhi del mostro spuntano, anche se pochissimo, dalla bisaccia. Lo sguardo di Medusa scivola a fior d'acqua; le alghe che galleggiavano morbide, mobili, vive, si solidificano, sono pietrificate, trasformate in coralli rosso sangue. Ecco perché ci sono nel mare alghe mineralizzate: lo sguardo di Medusa le ha trasformate in pietre in mezzo alle onde.

Perseo conduce quindi Andromeda con sé. Riprende la sua bisaccia ben chiusa e giunge a Serifo dove lo aspetta la madre. Anche Ditti lo attende. Entrambi si sono dovuti rifugiare in un santuario per sfuggire alla persecuzione di Polidette. Allora Perseo decide di vendicarsi del malvagio re. Gli fa sapere di essere ritornato e di avere con sé il regalo promesso; glielo consegnerà durante uno sfarzoso banchetto. Tutti i giovani, tutti gli uomini di Serifo sono riuniti nel salone. Stanno bevendo, mangiando, è festa grande. Perseo arriva. Apre la porta, viene salutato, entra, Polidette si chiede cosa stia per succedere. Mentre tutti i convitati sono seduti o distesi, Perseo resta in piedi. Prende dalla sua bisaccia la testa di Medusa, la tira fuori, la brandisce tenendola lontana dal corpo con il braccio ben teso, voltando il proprio sguardo dalla parte opposta, in direzione della porta. Tutti i partecipanti al banchetto rimangono pietrificati, sono immobilizzati sul posto nella medesima posizione in cui si trovavano. Alcuni stanno bevendo, altri conversando, hanno la bocca aperta, gli occhi rivolti verso Perseo, Polidette ha

un'espressione di stupore. Tutti coloro che partecipano al pranzo sono così trasformati in personaggi di un quadro, in statue. Diventano immagini mute e cieche, il riflesso di quello che erano da vivi. Perseo ripone, allora, la testa con l'occhio che pietrifica nella sua bisaccia. In quel momento, si può dire che ha, in un certo senso, concluso la storia di Medusa.

Resta il nonno, Acrisio. Perseo sa che Acrisio ha agito verso di lui così perché pensava che suo nipote lo avrebbe ucciso. Nasce in lui l'idea di un possibile accordo con il nonno. Così parte insieme ad Andromeda, Danae e Ditti verso Argo dove Acrisio, avvertito che il piccolo Perseo è diventato grande, che ha compiuto grandi imprese e che sta dirigendosi verso Argo, morendo di fifa, si dirige in una città vicina dove si svolgono dei giochi.

Quando Perseo arriva ad Argo, gli viene annunciato che Acrisio è andato altrove per partecipare a dei giochi. In particolare c'è una gara di lancio del disco.

Il giovane Perseo, essendo un ragazzo di bell'aspetto, ben piantato e nel fiore dell'età, viene invitato a partecipare. Perseo afferra il suo disco e lo lancia. Per caso questo disco cade sul piede di Acrisio, provocando una ferita mortale. Il re muore, Perseo esita a salire sul trono di Argo che gli spetta di diritto. Non gli sembra molto indicato succedere al re di cui ha provocato la morte. Trova una specie di riconciliazione familiare attraverso uno scambio. Poiché il fratello del re defunto, Preto, regna su Tirinto, gli propone di salire sul trono a Argo. Lui, Perseo, prende il suo posto a Tirinto.

Prima però restituisce gli strumenti della sua vittoria su Medusa a coloro che glieli avevano affidati. A Hermes restituisce la harpe e insieme i sandali alati, la bisaccia e l'elmo di Ade, perché facciano ritorno, al di là del mondo umano, nelle mani delle loro legittime detentrici, le Ninfe. Quanto alla testa mozzata del mostro, la offre in dono ad Atena, che ne fa il pezzo forte del suo equipaggiamento guerriero. Sfoggiato sul campo di battaglia, il Gorgoneion della dea immobilizza il nemico immediatamente sul posto, lo ghiaccia per il terrore, e lo spedisce, trasformato in

fantasma, in doppio spettrale, in simulacro, eidolon, nel regno delle ombre, nell'Ade.

Tornato semplice mortale, l'eroe, la cui impresa coraggiosa aveva reso così a lungo un «signore della morte», una volta giunto il suo giorno, lascerà la vita come uno qualunque. Ma Zeus, per onorare il giovane che osò affrontare la Gorgone dallo sguardo che pietrifica, trasporta Pereo in cielo, dove lo fissa nella costellazione che porta il suo nome e che, sulla scura volta notturna, disegna la sua immagine con punti luminosi visibili da ogni luogo, per sempre.

Glossario

Achille

Figlio di Teti e di Peleo. Il più grande eroe della guerra di Troia. Preferisce la gloria immortale che una morte prematura dona agli eroi, piuttosto di una lunga vita pacifica ma oscura.

Acnsio

Re d'Argo, padre di Danae. Sarà ucciso dal nipote, Per-seo, quando l'eroe farà ritorno dopo aver vinto la Medusa.

Ade

Figlio di Crono e di Rea, come tutti gli Olimpici. Dio della morte, regna sul mondo sotterraneo delle tenebre.

Adrasto

Re d'Argo, suocero di Polinice, uno dei figli di Edipo, cacciato da Tebe dal fratello. Dirige la spedizione detta dei Sette contro Tebe.

Afrodite

Dea dell'amore, della seduzione e della bellezza, nata dalla schiuma del mare e dallo sperma di Urano evirato. Riceve da Paride il premio che la consacra come la più bella delle dee.

Agamennone

Re d'Argo. Comandante supremo dei Greci durante la guerra di Troia, ucciso al suo ritorno dalla moglie Clitennestra.

Agave

Figlia di Cadmo, madre di Penteo.

Agenore

Re di Tiro o Sidone. Padre di Europa.

Aglæ

Una delle Cariti. In latino chiamate Grazie.

Aither

vedi Etere.

Alcinoo

Re dei Feaci, marito di Arete, padre di Nausicaa. Offre a Ulisse ospitalità e lo fa ricondurre a Itaca da una delle sue navi.

Alessandro

Altro nome di Paride, figlio di Priamo e seduttore di Elena.

Anchise

Troiano. Si unisce sul monte Ida ad Afrodite. Padre di Enea.

Andromeda

Figlia di Cefeo, re degli Etiopi, che per placare la collera di Poseidone la consegna a un mostro marino, incatenata a una roccia. Salvata da Perseo.

Anfiamo

Indovino d'Argo. Marito di Erifile. Ricopre un ruolo agli inizi della spedizione dei Sette contro Tebe, dove troverà la morte.

Anfione

Figlio di Zeus e di Antiope. Fratello gemello di Zeto. Uccide Lio, installato sul trono di Tebe, e prende il suo posto insieme al fratello.

Anfitrite

Nereide, sposa di Poseidone.

Antigone

Figlia di Edipo. Accompagna il padre esiliato e cieco.

Antinoo

Uno dei pretendenti di Penelope.

Ares

Dio della guerra, della mischia omicida.

Arge

Uno dei tre Ciclopi, figli di Urano e di Gaia.

Argo

Nome dato al cane di Ulisse, forse in ricordo dell'eroe Argo. Niente sfuggiva al suo sguardo, aveva occhio per tutto.

Armonia

Figlia di Ares e di Afrodite. Sposa di Cadmo.

Arpie

Mostri dal corpo di uccello e dalla testa di donna. Afferrano gli umani, li sollevano in volo e li fanno sparire senza lasciare traccia.

Artemide

Figlia di Zeus e di Latona, sorella di Apollo. Divinità cacciatrice che combatte insieme agli Olimpici contro i Titani.

Atamante

Re beota. Sposa in seconde nozze Ino, figlia di Cadmo.

Atena

Figlia di Zeus e di Meti. Uscita completamente armata, al momento della nascita, dalla testa di Zeus. Dea della guerra e dell'intelligenza. In competizione con Era e Afrodite in occasione del giudizio di Paride.

Atlante

Figlio di Giapeto, fratello di Prometeo. Zeus l'ha condannato a reggere sulle spalle la volta del Cielo.

Aurora

La dea innamorata di Titone, ottiene da Zeus che conceda al suo amante di non morire mai.

Autolico

Figlio di Hermes. Bugiardo, ladro, nonno d'Ulisse.

Autonoe

Una dei figli di Cadmo. Sposa di Aristeo, madre di Atteone, che sarà divorato dai suoi cani.

Balio

Uno dei cavalli di Achille, immortale e dotato di parola.

Bellerofonte

Eroe di Corinto vincitore della Chimera con l'aiuto del cavallo alato Pegaso.

Bia

Figlia di Stige. Personifica la forza violenta di cui dispone il sovrano.

Borea

Vento del nord.

Briareo

Uno dei Centobracchia, fratelli dei Ciclopi e dei Titani, figli di Urano e di Gaia.

Bronte

Uno dei tre Ciclopi, figli di Urano e di Gaia.

Cadmo

Figlio di Agenore, re di Sidone. Parte, accompagnato da sua madre Telefassa, alla ricerca di sua sorella Europa.

Sposo di Armonia. Fondatore e primo re di Tebe.

Calidone

Città dell'Etolia a nord del golfo di Corinto

Caos O Voragine.

Elemento primordiale da cui il mondo è nato.

Cariddi

Mostro marino che, dal suo scoglio, divorava tutte le navi che passavano vicine.

Castore

Uno dei Dioscuri, figli di Zeus e di Leda. Contrariamente al fratello Polluce, è mortale, cavaliere e guerriero, esperto nell'arte della guerra e della cavalleria.

Cefeo

Re degli Etiopi, è padre di Andromeda.

Centauri

Mostri dalla testa e dal busto umani, mentre il resto del corpo è di un cavallo. Conducono nei boschi e sui monti una vita selvaggia, ma si possono incaricare dell'educazione dei giovani.

Cerbero

Cane dell'Ade. Veglia sulle porte del regno dei morti perché nessun vivente possa entrarvi, e nessun defunto possa scapparne.

Ceto

Mostro marino, figlia di Ponto e Gaia, madre delle Graie e delle Gorgoni.

Chere

Figlie della Notte. Potenze di morte, di disastro. Personificano il Destino. Chimera

Un po capra, un po leone e serpente, animale leggendario che sputa fiamme. Nata dall'unione di Tifone e Echidna. Chirone

Centauro, molto saggio e sapiente, viveva sul monte Pelio. Educatore di numerosi

eroi, in particolare di : Achille.

Ciclopi

Trio di figli di Urano e Gaia, con un solo occhio folgorante in mezzo alla

fronte: Bronte, Sterope, Arge.

Cleoni

Popolo della Tracia, alleati dei Troiani. Ulisse, al ritorno % dalla guerra, fa

scalo presso di loro, ne saccheggia

la città Ismaro, ma attaccati da ogni lato, i Greci devono riprendere il mare e fuggire.

198

Cilice

Figlio di Agenore, re di Sidone. Fratello di Cadmo, parte anche lui alla ricerca

della sorella Europa.

Cimmeri

Popolo che vive vicino alle porte dell'Ade, in una regione in cui non splende mai il sole. Circe

Maga, figlia del Sole, abita l'isola di Ea. Trasforma in porci i compagni di Ulisse. Vinta dall'eroe, si unisce a lui, vivono insieme a lungo. Clitennestra

Figlia di Zeus e di Leda, sorella di Elena, sposa di Agamennone, che insieme a

Figlio di Stige. Personifica il potere di dominio che esercita il

Cotto

Uno dei tre Centobracchia. Crato

Figlio di Stige. Personifica il potere di dominio che esercita il sovrano. Creonte

Fratello di Giocasta. Assicura la sovranità a Tebe, dopo la morte di Laio, prima

dell'arrivo di Edipo.

Crisippo

Figlio di Pelope, re di Corinto. Corteggiato da Laio, ospite di suo padre, e

rapito con la forza, si suicida.

Crono

Ultimogenito dei Titani, primo sovrano del mondo. Ctonio

Uno dei cinque Sparti, sopravvissuti alla battaglia in cui si scontrano i Seminati non appena sorti dal suolo di Tebe, da cui sono nati. Danae

Figlia di Acrisio, madre di Perseo nato dopo che Zeus » si uni a lei nel segreto della stanza sotterranea in cui suo padre l'aveva rinchiusa.

199

Deifobo

Figlio di Priamo e di Ecuba. Fratello di Ettore. Gioca un ruolo nella negoziazione fra Greci e Troiani. Ucciso da Menelao al momento della conquista della città. Dioniso

Figlio di Zeus e di Semele. Ritorna a Tebe, luogo della propria nascita, per farvi riconoscere il suo culto.

Castore e Polluce, i due figli gemelli di Zeus e di Leda, moglie di Tindaro.

Sono i fratelli di Elena e Clitennestra.

Ditti

Fratello del re di Serifo, Polidette. Raccoglie e protegge Danae e Perseo,

cacciati da Acrisio, loro padre e nonno.

Ecate

Figlia dei Titani, questa dea Luna è onorata in particolare da Zeus. .;,, Ecatonchiri O Centobraccia.

Trio di figli di Gaia e Urano: Cotto, Briareo, Gie. Giganti con cinquanta teste

e cento braccia, dalla forza invincibile. :

Echidna

Mostro viperino metà donna, metà serpente. Unitasi a ! Tifone, genera una

lunga stirpe di mostri.

Echione

Uno dei cinque Sparti, sposo di Agave, padre di Penteo. Ecuba

Sposa di Priamo, re di Troia. Madre di Ettore. Edipo

Figlio di Laio e di Giocasta. Esposto alla nascita a causa di un oracolo il quale afferma che ucciderà suo padre e giacerà con sua madre. Cosa che farà senza volerlo né esserne a conoscenza.

Efesto

Figlio di Zeus e di Era. Signore della metallurgia. Aiuta Hermes a riprendere i nervi di Zeus a Tifone. Egisto

Figlio di Tieste, nemico degli Atridi. Riusci a sedurre '*! Clitennestra e a uccidere, grazie al suo aiuto, Agamennone al suo ritorno da Troia. Emera

Figlia della Notte. Personificazione della luce del giorno.

Enea

Figlio di Anchise e Afrodite. Combatte con i Troiani.

Caduta la città, riesce a scappare portando con sé il vecchio padre, prima di

conquistare l'Italia meridionale.

Eolo

Signore dei venti. Concede ospitalità a Ulisse e gli dona un orcio, pieno di

tutti i venti, per fare direttamente | rotta su Itaca.

Eos

vedi Aurora. Epimeteo

Fratello di Prometeo, è la sua controparte. Invece di conoscere in anticipo, non capisce che troppo tardi, a cose fatte. Accoglie Pandora in casa sua come propria sposa. Era

Sposa di Zeus. Eracle

L'eroe delle dodici fatiche. I suoi genitori umani sono Anfitrione e Alcmena,

della discendenza di Perseo. Il suo vero padre è in realtà Zeus.

erebo

Figlio di Caos. Personifica le tenebre. 201

Erifile -

Moglie di Anfiarao.

Polinice, offrendole la collana di

Armonia, ottiene da lei che si pronunci in favore della guerra contro Tebe dove regna Eteocle. Erinni

Dee vendicatrici nate dalle gocce del sangue di Urano cadute sulla terra.

Eros

Amore,

1. Il vecchio Eros: divinità primordiale all'origine del mondo.

2. Eros, figlio di Afrodite: presiede ai riavvicinamenti e alle unioni sessuali. Esiodo '

Poeta, autore della Teogonia e delle Opere e i Giorni. Estia

Dea del focolare. È l'ultima dei figli che Crono ingoia e la prima a riapparire

quando il padre è costretto a vomitarli.

Eteocle

Figlio di Edipo. Rivale del fratello Polinice con il quale rifiuta di dividere

la sovranità di Tebe, dopo la partenza del loro padre.

Etere

Figlio della Notte. Personifica la luce celeste pura e costante.
Eumeo

Porcaro d'Ulisse che gli resta fedele. Euriclea

Nutrice di Ulisse, che lo riconosce, una delle prime, lavandogli i piedi, a causa della cicatrice che l'eroe ha su una gamba.

Euriloco

Compagno e cognato di Ulisse. Le sue iniziative e i suoi consigli non sono dei migliori.

Europa

Figlia di Agenore, re di Tiro o di Sidone. Rapita da Zeus trasformato in toro e trasportata a Creta. Feaci

Popolo di naviganti, fanno passare Ulisse, alla fine del suo percorso, dal mondo dell'altrove al mondo umano, depositandolo addormentato su una delle spiagge di Itaca.

Fenice

Uno dei figli di Agenore, partito con i fratelli alla ricerca di Europa, rapita da Zeus*

Filezio

Pastore incaricato di vegliare sulle mandrie dei bovini di Ulisse, restato fedele al suo signore, A

Forcide

Figlio di Gaia e di Ponto. Genera, unendosi a Ceto, le tre Graie.

Gaia

Nome dato alla terra in quanto divinità. Giapeto

Uno dei Titani. Padre di Prometeo. Gie

Uno dei tre Centobracia. A Giganti

Nati dalle gocce del sangue di Urano cadute sulla terra. Creature che personificano la guerra e i combattimenti.

Giocasta

Sposa di Laio e madre di Edipo, con il quale si unirà senza sapere che è suo

figlio.

Gorgoni

Tre mostri che hanno la morte negli occhi. Una sola è mortale: Medusa, a cui Perseo taglia la testa.

Graie

Tre vecchie dame che si spartiscono un dente e un occhio unico. Perseo si impadronisce del dente e dell'occhio. Helios Il dio Sole. Hermes

Figlio di Zeus e della Ninfa Maia, giovane dio messaggero e legato al movimento, ai contatti, transazioni, passaggi, commercio. Collega la terra e il cielo, i vivi e i morti.

Ida

Fratello di Linceo, cugino dei Dioscuri contro cui Ida e Linceo combattono. Durante il confronto, Ida uccide Castore e ferisce Polluce. Zeus, per soccorrere i figli, lo fulmina. , Idomeneo

Creta nella guerra di Troia. Figura fra i pretendenti alla mano di Elena. Imero

Personificazione del desiderio amoroso. Ino

Figlia di Cadmo e Armonia, sorella di Semele. Sposa Atamante e lo persuade ad accogliere il piccolo Dioniso.

Era, gelosa, li fa impazzire. Ino si getta nell'acqua

\$ e diventa la Nereide Leucotea.

Iperenore

Uno dei cinque Sparti. <; Ipno ,, :

Personificazione del sonno. Figlio della Notte e dell'Erebo, fratello gemello

di Thanatos, la Morte. Ippodamia

Figlia di Enomao, re d'Elide. Suo padre, per concederne la mano, esige che i pretendenti lo vincessero in una corsa col carro di cui la fanciulla era il premio.

Iro

Mendicante alla tavola del palazzo reale di Itaca. Punito da Ulisse quando

pretende di impedirgli l'accesso al palazzo.

Ismaro

Città della Tracia, nel paese dei Ciconi. Ulisse la conquista sulla strada del

ritorno prima di venirne cacciato dagli abitanti dei dintorni.

Ismene

Figlia di Edipo, sorella di Antigone. Labdacidi

Discendenza di Labdaco, contro la quale Pelopo pronuncia una maledizione. Labdaco

Nipote di Cadmo e, attraverso sua madre, Nitteide, di Ctonio. Padre di Laio,

nonno di Edipo.

Laerte

Sposo di Teti, padre di Ulisse. Laio

Figlio di Labdaco, padre di Edipo. Regna a Tebe dove è sposo di Giocasta. Ucciso da suo figlio nel corso di un incontro in cui si combattono senza riconoscersi. Leda "*"

Figlia di Testio, re d'Etolia. Sposa Tindaro. Zeus si unisce a lei sotto forma

di un cigno.

Lestrigoni

Giganti antropofagi.

Leucotea

Nome dato a Ino dopo la sua trasformazione in divinità benevola e protettrice

del mare.

Lieo

Fratello di Nitteo, figlio di Ctonio, uno degli Sparti.

Licurgo

Re di Tracia. Persegue il giovane Dioniso, costretto a gettarsi in mare per

sfuggirgli

Linceo

Fratello di Ida. Celebre per la sua vista acuta. Ucciso da Polluce durante la battaglia che lui e suo fratello ingaggiano contro i cugini, i Dioscuri. Limo "{

Personificazione della fame Lotofagi

Popolo di mangiatori di loto, frutto dell'oblio. Marone

Sacerdote di Apollo a Ismaro. Risparmiato da Ulisse durante la distruzione della città. Offre all'eroe un vino meraviglioso. Mecone ,

Pianura vicino a Corinto, meravigliosamente e magicamente fertile. Medea

Figlia del re della Colchide, Eete. Nipote del Sole, nipote di Circe. Anche lei maga.

Medusa

Colei che fra le Gorgoni è mortale e a cui Perseo taglia la testa

Meliadi

Nate dalle gocce del sangue di Urano cadute sulla terra. Ninfe dei frassini, incarnano lo spirito guerriero.

Menelao

Fratello di Agamennone. Sposo di Elena.

Meti

Prima sposa di Zeus, madre di Atena. Personifica l'intelligenza scaltra. Minosse

Re di Creta. Giudice agli Inferi.

Moiré

In numero di tre. Rappresentano i destini, la parte che spetta a ciascuno in questo mondo

Muse

Divinità del canto. Sono le nove figlie di Zeus e di Mnemosyne, la Memoria. Nausicaa

Figlia del re e della regina della Feacia. Incontra Ulisse, lo consiglia e lo guida perché sia ricevuto come ospite dai genitori. Immagina che sarà per lei un ottimo sposo.

Nemesi

Divinità vendicatrice. Figlia della Notte, con cui Zeus si unisce, contro il suo volere, lei sotto forma di oca, lui di cigno. La dea depone un uovo che Leda riceverà in dono. Nereidi

Le cinquanta figlie di Nereo, il dio del mare e di Doride, figlia di Oceano. Vivono nel palazzo del loro padre

» in fondo al mare, ma a volte appaiono mentre giocano fra le onde

Nereo

Figlio di Gaia e di Ponto. Lo chiamano il Vecchio del mare» Con Doride, una delle figlie di Oceano, genera le cinquanta Nereidi. Nestore

il più vecchio combattente greco nella guerra di Troia. Da prova di una saggezza loquace ed evoca volentieri, con nostalgia, le sue imprese di un tempo.

Ninfe

Figlie di Zeus. Dee giovincelle che popolano sorgenti, fiumi, boschi, campagne. Nittide

Figlia di Ctonio, uno degli Sparti. Sposa di Polidoro, madre di Labdaco.

Nittide "

Figlio di Ctonio, uno degli Sparti. Fratello di Lio. - - Noto

Vento del sud, caldo e umido. Notte

Figlia di Caos. Oceano ' "

Uno dei Titani. Fiume circolare che abbraccia il mondo, scorrendogli tutto intorno.

Olimpo , », "

Montagna la cui cima serve da residenza agli dei olimpici. Omero

Autore dell'Iliade e dell'Odissea Ore

Tre figlie di Zeus e di Temi e sorelle delle Moire. Divinità delle stagioni, di cui assicurano il ciclo regolare.

Otri

Montagna su cui si sono ritirati i Titani per affrontare gli Olimpici. ; Pan

Dio di pastori e di greggi, figlio di Hermes. Pandora

La prima donna, offerta dagli Olimpici a Epimeteo, che accetta il regalo malgrado l'avvertimento del fratello Prometeo. Paride

Il più giovane figlio di Priamo e di Ecuba, chiamato anche Alessandro. Esposto alla nascita e poi riconosciuto dai suoi genitori. Rapisce Elena e ne fa la propria sposa. Pegaso

Cavallo divino che sorge dal collo spezzato di Medusa e si slancia verso l'Olimpo. Trasporta il fulmine di Zeus.

Peleo

Re di Ftia, si unisce a Teti, padre di Achille Pelio

Montagna della Tessaglia su cui furono celebrate le nozze di Peleo e Teti e dove

Chirone impartisce l'educazione eroica ad Achille.

Pelope

Figlio di Tantalo, sposo di Ippodamia. Padre di Crisippo, che si suicida per sfuggire agli attacchi di Laio. Pelope lancia una maledizione contro i Labdacidi. . Peloro

Uno degli Sparti, Penelope

Sposa di Ulisse, madre di Telemaco. Malgrado l'insistenza arrogante dei pretendenti, ella attende fedelmente il ritorno del suo sposo. Penteo ,

Nipote di Cadmo, da parte di sua madre Agave, e figlio di Echione, uno degli

Sparti. Si oppone a Dioniso durante il ritorno del dio a Tebe.

Peribea

Sposa di Polibo, re di Corinto. Con il marito raccoglie, come se fosse suo

figlio, Edipo esposto dai genitori.

Perseo

Figlio di Zeus e di Danae. Esposto con sua madre dal nonno Acrisio, gettato sulla costa dell'isola di Serifo, dovrà portare al re di quest'isola la testa di Medusa. Polibo

Re di Corinto, patrigno di Edipo. Poliditte

Re di Serifo. Innamorato di Danae. Costringe Perseo a portargli la testa di Medusa.

Polidoro

Figlio di Cadmo e Armonia. Sposo di Nitteide, figlia ,; di Ctonio, uno dei Seminati, e padre di Labdaco.

Polifemo

Ciclope, figlio di Poseidone. Imbrogliato e accecato da Ulisse, si vendica

lanciando contro l'eroe una maledizione vigorosa.

Polinice

Figlio di Edipo, fratello di Eteocle. La rivalità fra i due fratelli conduce allo scontro e alla morte di entrambi.

Polluce

Uno dei Dioscuri, fratello di Castore. Esperto di pugilato. Nato immortale,

decide di spartire con il fratello la sua immortalità.

Ponto

Il Flutto divino generato da Gaia. ' Poseidone

Dio olimpico, fratello di Zeus. Ha ricevuto in sorte di regnare sui flutti marini,

Preto

Fratello gemello e rivale di Acrisio. Regna a Tirinto. Priamo

Re di Troia, sposo di Ecuba, padre di Ettore. Prometeo

Figlio di Giapeto. Benefattore degli uomini, in continuo conflitto con Zeus. Proteo

Divinità marina, dotata del potere della metamorfosi e del dono della profezia. Radamante

Figlio di Zeus e di Europa. Fratello di Minosse, sovrano di Creta. A causa della

sua saggezza, fu incaricato di giudicare i morti nell'Ade. ,(./;,,

Rea

Titano, figlia di Urano e di Gaia, sorella e sposa di Crono. 210

Satiri

Metà uomini, metà bestie: la parte alta del corpo, a cominciare dalla vita, era quella di un uomo, la parte bassa era quella di un cavallo o di un capro. Idillici

Fanno parte del corteo di Dioniso. Scilla

Mostro feroce che minaccia e divora l'equipaggio delle navi che passano. Semele

Figlia di Cadmo e Armonia. Amata da Zeus. Consumata

dallo splendore del suo amante divino quando ha in sé Dioniso.

Sfinge

Mostro femminile, con testa e petto da donna, tutto il resto del corpo è di un leone, munito di ali Condanna

morte coloro che non sanno risolvere l'enigma di cui Edipo trova la soluzione. Sterope sì<i *\

Uno dei tre Ciclopi, figli di Urano e di Gaia Stige

Figlio primogenito di Oceano, personifica «fiume infernale dal potere di morte. Talo

Guardiano di Creta, dal corpo metallico. Tartaro

Mondo sotterraneo, ricco di tenebre, in cui sono imprigionati gli dei vinti e i morti.

Taso

Figlio di Agenore, fratello di Cadmo. Telefassa '?'*

Sposa di Agenore, madre di Cadmo e dei suoi fratelli, così come di Europa, di

cui partì alla ricerca dei figli

Telemaco

Figlio di Ulisse e Penelope. 211

Teseo

Eroe dell'Attica. Sua madre è Etra; suo padre umano è Egeo, suo padre divino,

Poseidone. Re di Atene.

Testio

Padre di Leda. Teti

Una delle Nereidi, sposa di Peleo, madre di Achille. Tifone O Tifeo.

Mostro, figlio di Gaia e di Tartaro, in conflitto con Zeus, che riuscì a vincerlo.

Tindaro

Padre dei Dioscuri, di Elena e di Clitennestra. Tiresia

Indovino ispirato da Apollo. Messo a confronto con Edipo, è il solo a riconoscerlo, dopo il ritorno dell'eroe nella sua città natale.

Titano

Figlio di Urano e Gaia. Dio della prima generazione in lotta contro gli Olimpici per la sovranità del mondo.

Tifone

Fratello di Priamo. Aurora se ne innamora per la sua bellezza. Lei lo rapisce e ottiene per lui l'immortalità.

Udeo

Uno dei cinque Sparti.

Ulisse

Re d'Itaca.

Urano

Il Cielo in quanto elemento divino, generato da Gaia.

Xanto

Cavallo di Achille, immortale e, quando è necessario, parlante.

Zefiro

Vento leggero e regolare. 212 Zeto

Figlio di Zeus e di Antiope. Con suo fratello Anfione, uccide Lio per vendicare sua madre, vittima dei cattivi trattamenti di Lio e della moglie; dopo ciò si installa sul trono di Tebe. Zeus

Dio olimpico, sovrano degli dei, vincitore dei Titani e di mostri che minacciano l'ordine cosmico che lui, come sovrano dell'universo, ha istituito.

Indice

Premessa

L'origine dell'universo
Nel profondo della Terra: Voragine
La castrazione di Urano
La terra, lo spazio, il cielo
Discordia e amore
Guerra degli dei, sovranità di Zeus
Nel pancione paterno
Un nutrimento d'immortalità
La sovranità di Zeus
Le astuzie del potere
Madre universale e Caos
Tifone ovvero la crisi del potere supremo
Vittoria sui Giganti
I frutti effimeri
Il tribunale sull'Olimpo
Un male senza rimedio
L'età dell'oro: uomini e dei
Il mondo degli umani
Prometeo l'astuto
Una partita a scacchi
Un fuoco mortale
Pandora ovvero l'invenzione della donna
Lo scorrere del tempo
La guerra di Troia
Il matrimonio di Peleo

Tre dee davanti a un pomo d'oro
Elena, colpevole o innocente ?
Morire giovane, vivere eterno nella gloria
Ulisse o l'avventura umana
Verso il paese dell'oblio
Ulisse impersona Nessuno di fronte al Ciclope
Idillio con Circe
I senza nome, i senza volto
L'isola di Calipso
Un paradiso in miniatura
Impossibile oblio
Nudo e invisibile
Un mendicante equivoco
Una cicatrice firmata Ulisse
Tendere l'arco sovrano
Un segreto condiviso
Il presente ritrovato
Dioniso a Tebe
Europa vagabonda
Straniero e autoctoni
La coscia uterina
Sacerdote itinerante e donne selvagge
«Io l'ho visto vedendomi»
Rifiuto dell'altro, identità perduta
Edipo fuori luogo
Generazioni zoppicanti
«Un figlio finto»
Audacia funesta
«I tuoi genitori non erano i tuoi genitori»
L'uomo: tre in uno
I figli di Edipo
Un meteco ufficiale
Perseo, la morte, l'immagine
Nascita di Perseo
La corsa alle Gorgoni

La bellezza di Andromeda
Dei uomini luoghi